



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

# P.O.W.E.R.

Play Opportunities for Wellness  
and Education Resource

The **LEGO** Foundation 





## ПОДЯКИ

Цей ресурс є збіркою ігрових активностей. Багато ігор було обрано та/або адаптовано з уже існуючих посібників організації Right To Play.

Цей проєкт здійснено за підтримки LEGO Foundation.

Right To Play висловлює подяку наступним людям за їхній внесок у створення цього ресурсу:

### Департаменту розвитку глобальних програм Right To Play

Саманта Бойнтон – керівник проєкту

Фейт Лі – керівник тренінгового відділу

Тара Гілрой – менеджер з навчання та розвитку потенціалу

Меллорі Хілкевич – консультант з навчання та нарощування потенціалу

Фаді Ель Ямані – спеціаліст із глобального навчання та розвитку потенціалу

Ерні Ребустілло – спеціаліст із глобального навчання та розвитку потенціалу

Ааміна Адхам – спеціаліст із глобальної гендерної рівності

Худа Галеголабі – спеціаліст із захисту дітей

Еллен Фессеха – спеціаліст із гри

Бріджпал Пател – директор з розвитку глобальних програм

### Design Team

Squab Creative Inc. – консультанти з візуального дизайну

Sandbox – La Boite a Films Inc. – аніматори/ілюстратори

Ми хочемо подякувати нашим колегам з регіональних офісів Right To Play, чий зворотній зв'язок уже допоміг і продовжує сприяти покращенню цих матеріалів у різних контекстах. Ми також висловлюємо подяку тренінговим консультантам за допомогу у виборі ігрових активностей на основі їхнього досвіду в цій галузі.

The **LEGO** Foundation



## Про RIGHT TO PLAY

Right To Play – це всесвітня організація, яка захищає, виховує, а також дає дітям можливість розвиватися. Ми працюємо з дітьми в найскладніших і найнебезпечніших місцях на Землі, допомагаючи їм отримувати освіту і протистояти експлуатації, долати упереджене ставлення до себе, запобігати хворобам та зцілювати душі дітей, травмовані війною та знуцаннями.

Уже понад 20 років ми пропонуємо програми, що допомагають у гуманітарному контексті, а також освітньому. Як засновники унікального підходу до навчання, організованого як всередині, так і за межами класної кімнати, ми використовуємо гру, яка, будучи однією з рушійних сил у житті дитини, допомагає долати перешкоди і використовувати усі можливості. Ми єдина всесвітня організація, орієнтована виключно на використання сили гри, з метою змінити життя дітей.

Щороку ми працюємо з 2,3 мільйонами дітей у 15 країнах світу. Співпрацюючи з вчителями/тренерами, урядами, громадами та батьками, ми відкриваємо потенціал дітей, що дозволяє їм розвиватися і робити здоровий вибір для створення кращого майбутнього для себе, родини і суспільства.

Щоб дізнатися більше про Right To Play, відвідайте сайт [www.righttoplay.com](http://www.righttoplay.com).

# КОРОТКИЙ ДОВІДНИК

Запишіть контактну інформацію організацій чи номерів гарячих ліній підтримки, за якими діти та вчителі/тренери можуть звернутися за підтримкою. Беріть із собою цю інформацію на кожне заняття з дітьми. Згодом, коли ви налагодите довірливі стосунки з дітьми, перегляньте цей список разом з ними і впишіть додаткові контакти та інформацію, якщо така є у дітей.

## ІМ'Я КОНТАКТНОЇ ОСОБИ:

Посада:	Організація:
Телефон:	Графік роботи:
Адреса:	

## ІМ'Я КОНТАКТНОЇ ОСОБИ:

Посада:	Організація:
Телефон:	Графік роботи:
Адреса:	

## ІМ'Я КОНТАКТНОЇ ОСОБИ:

Посада:	Організація:
Телефон:	Графік роботи:
Адреса:	

## ІМ'Я КОНТАКТНОЇ ОСОБИ:

Посада:	Організація:
Телефон:	Графік роботи:
Адреса:	



## ЗМІСТ

Подяки .....	i
Про Right To Play .....	ii
Служби підтримки: короткий довідник .....	iii
Огляд активностей для навчання через гру .....	2
Головне про запропоновані активності .....	6
Поради для фасилітаторів .....	11
Безпека дитини .....	12
Агентність дитини .....	16
Психосоціальне благополуччя і гра .....	19
Гендерно орієнтована гра .....	22
Діти з особливими потребами та гра .....	25
Активності для навчання через гру .....	29
Здоров'я та психосоціальна підтримка через .....	31
Когнітивний розвиток через гру .....	71
Соціальний розвиток через гру .....	131
Емоційний розвиток через гру .....	175
Гендерна рівність через гру .....	197
Безпека дітей через гру .....	219

# ОГЛЯД АКТИВНОСТЕЙ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ

Окрім активностей, що запропоновані в розділі «Психосоціальне благополуччя і гра», цей посібник містить багато інших активностей, які підтримують психосоціальне благополуччя дітей – ці ігри позначені зірочкою (\*).



## ЗДОРОВ'Я ТА ПСИХОСОЦІАЛЬНА ПІДТРИМКА ЧЕРЕЗ ГРУ

АКТИВНІСТЬ	СТОРІНКА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ВІК
Весело навіть на віддалі	32	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	6+
МастерШеф	34	Здорове харчування	6+
Приємних снів	36	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	6+
Що захищає нас від вірусу?	38	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	6+
Догори дригом!	40	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	6+
Хто твій герой?*	42	Впевненість у собі	6+
Зорепад емоцій*	44	Емоційний інтелект	6+
Пташка надії*	46	Емоційний інтелект	6+
Книга-акордеон*	48	Відчуття приналежності	6+
Пазл майбутнього*	50	Цілепокладання	6+
Скарби всесвіту*	52	Цілепокладання	6+
Коти і Миші	54	Фізична витривалість	6-9
Брудні руки	56	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	6-9
Запитай - дізнайся!	58	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	7+
Естафета малювання*	60	Прийняття рішень	8+
Імунітет - сила!	62	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	10+
Тікаймо від Вірусу!	64	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	10+
Досягни мети!*	66	Планування	10+
Чисте довкілля	68	Фізичне здоров'я та особиста гігієна	10+



## КОГНІТИВНИЙ РОЗВИТОК ЧЕРЕЗ ГРУ

АКТИВНІСТЬ	СТОРІНКА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ВІК
<b>КОГНІТИВНА СКЛАДОВА</b>			
Граї, музико, граї!*	74	Креативність	1+
Веселий фрукт*	76	Увага	3+
Я - дизайнер!*	78	Креативність	6+
Органайзер	80	Організованість	6+
Підморгни*	82	Увага	6+
Кольорове меморі*	84	Пам'ять	6+
Запам'ятай мене*	86	Пам'ять	6+
Скажи без слів*	88	Креативність	6+
Креативний м'яч*	90	Креативність	6-9
Перерахуйте*	92	Увага	10+
Таємний директор*	94	Увага	10+
Природний оркестр*	96	Креативність	10+
<b>ГРАМОТНІСТЬ</b>			
Мені подобається морозиво	98	Усне мовлення та аудіювання	3-7
Ланцюжок рим	100	Читання	6+
Тваринний шифр	102	Усне мовлення та аудіювання	6+
Танець по складах	104	Читання	6+
Час годування	106	Читання	6+
Живі літери	108	Письмо	6+
Диктант на швидкість	110	Письмо	7+
Мене звати ...	112	Читання/Письмо	7+
Зміни слово	114	Усне мовлення та аудіювання	9+
Заморожені історії	116	Усне мовлення та аудіювання	10+
<b>МАТЕМАТИКА</b>			
Підкидай та бігай	118	Робота з даними	7+
Парні та непарні	120	Обчислення	7+
Я люблю математику	122	Обчислення	7+
Підраховуй знов і знов	124	Рахунок	8+
Командні числа	126	Обчислення	9+
500	128	Обчислення	10+



## СОЦІАЛЬНИЙ РОЗВИТОК ЧЕРЕЗ ГРУ

АКТИВНІСТЬ	СТОРІНКА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ВІК
Застигайки	132	Емпатія	3+
Весела ферма*	134	Спілкування	6+
Робот-Веселун*	136	Співпраця	6+
Замок-Гігант	138	Довіра	6+
Водій таксі	140	Лідерство	6+
Грайливе Цуценя*	142	Емоційний інтелект	6+
Розв'язки вузол*	144	Спілкування	6+
Розгадай малюнок*	146	Спілкування	6+
Заморожена шкарпетка*	148	Емпатія	6+
Мій портрет*	150	Повага до інших	6+
Театр емоцій*	152	Спілкування	6+
Загадкова ковдра*	154	Співпраця	6+
Бурулька*	156	Співпраця	6-9
Будуємо піраміду*	158	Співпраця	6-9
У пошуках алфавіту*	160	Повага до інших	10+
Страйк!*	162	Співпраця	10+
Триногі перегони*	164	Співпраця	10+
Квест наосліп*	166	Спілкування	10+
Крок у темряву	168	Лідерство	10+
Мені подобаються сусіди*	170	Повага до інших	10+
Команда довіри	172	Довіра	10+



## ЕМОЦІЙНИЙ РОЗВИТОК ЧЕРЕЗ ГРУ

АКТИВНІСТЬ	СТОРІНКА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ВІК
Навчаємо Інопланетян*	176	Самоусвідомлення	6+
Емоційне Бінго*	178	Емоційний інтелект	6+
Пантоміма*	180	Спілкування	6+
День лялькового театру*	182	Емоційний інтелект	6-9
Мій силует*	184	Впевненість у собі	10+
Історія життя*	186	Самоусвідомлення	10+
Викинь негатив*	188	Емоційний інтелект	10+

ОГЛЯД АКТИВНОСТЕЙ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ • 4 • © RIGHT TO PLAY, 2021

Усі права захищені за ліцензією CC BY-SA 4.0. Щоб ознайомитись із копією ліцензії, перейдіть за посиланням: [creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0)

АКТИВНІСТЬ	СТОРІНКА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ВІК
Збираємо докупити*	190	Емоційний інтелект	10+
Кулька надії*	192	Надія	10+
Я можу і зроблю!*	194	Впевненість у собі	10+



## ГЕНДЕРНА РІВНІСТЬ ЧЕРЕЗ ГРУ

АКТИВНІСТЬ	СТОРІНКА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ВІК
Чим ти займаєшся?	198	Гендерна рівність	6+
Заморожувач*	200	Повага до всіх людей у суспільстві	6+
Злови хвіст дракона	202	Гендерна рівність	6+
Рухливі емоції*	204	Самоусвідомлення	8+
Атака*	206	Емпатія	10+
Ричання лева	208	Гендерна рівність	10+
Захисти скарб	210	Емпатія	10+
Один за всіх, і всі за одного	212	Відповідальність	10+
Словогенератор*	214	Самоконтроль	10+
Кікбол*	216	Повага до всіх людей у суспільстві	10+



## БЕЗПЕКА ДІТЕЙ ЧЕРЕЗ ГРУ

АКТИВНІСТЬ	СТОРІНКА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ВІК
Авто, зупинись!	220	Відповідальність	3-9
Мотузкова вечірка	222	Самоусвідомлення	6+
Кола поваги	224	Повага до інших	6+
Мишка в безпеці	226	Співпраця	6+
Голодні павуки	228	Відповідальність	6+
Я в безпеці	230	Самозахист	7+
Перегони кроликів	232	Самоусвідомлення	8+
Мешканці Будиночку	234	Самозахист	8+
Пасовище Ягнят*	236	Самоконтроль	8+
У темряві*	238	Повага до інших	8+
Балакучий м'яч	240	Спілкування	8+
Нехай буде гречка, аби не суперечка*	242	Самоконтроль	10+

ОГЛЯД АКТИВНОСТЕЙ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ • 5 • © RIGHT TO PLAY, 2021

Усі права захищені за ліцензією CC BY-SA 4.0. Щоб ознайомитись із копією ліцензії, перейдіть за посиланням: [creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0)

# ГОЛОВНЕ ПРО ЗАПРОПОНОВАНІ АКТИВНОСТІ



## ЯКА МЕТА ЦИХ ІГОР?

Цей посібник містить 100 активностей, створених на засадах понять «навчання через гру» та «гендерна рівність», які допомагають дітям почуватися щасливими, сприяють навчанню та розвитку і хлопців, і дівчат, а також дорослих, які беруть участь у взаємодії. Запропоновані активності:

- безпечні, ефективні та веселі;
- зручні для імплементації або адаптації відповідно до віку і рівня розвитку дітей;
- націлені на формування ключових навичок для фізичного, когнітивного, соціального і емоційного розвитку.

## ХТО МОЖЕ ВИКОРИСТОВУВАТИ ЦІ АКТИВНОСТІ?

Активності розроблені для всіх і кожного: вчителів/тренерів, соціальних працівників, фасилітаторів навчального процесу, батьків, волонтерів, вихователів тощо. Будь-яка доросла людина, яка працює безпосередньо з дітьми, може використовувати їх. Багато активностей можуть втілювати в життя і самі діти.

## ДЕ МОЖНА ВИКОРИСТАТИ ЗАПРОПОНОВАНІ АКТИВНОСТІ?

Активності для взаємодій можна використовувати в різних ситуаціях. Вони розроблені таким чином, щоб можна було грати з використанням доступних матеріалів і ресурсів не тільки в приміщенні, а й на вулиці.

Пам'ятайте, що потрібно дотримуватися правил стандартів безпеки щодо COVID-19.

## ЩО ТАКЕ «НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ»?

Навчання через гру – це підхід до навчання, який промотує цілісний погляд на навчання як всебічний, взаємопов'язаний та динамічний процес. Завдяки навчанню через гру у дівчат та хлопців вибудовується загальна картина світу, адже вони активно взаємодіють з однолітками у процесі гри. Таке навчання мотивує дітей до розвитку наскрізних умінь і навичок, а також допомагає формувати позитивне ставлення до вміння навчатися впродовж життя.

(Джерело: Right To Play).

Активності Right To Play використовують гендерно чутливий підхід до навчання через гру.

Більш детально про гендерну чутливість ви можете дізнатися на ст. 22.

## ЯК АКТИВНОСТІ УПОРЯДКОВАНІ?

Активності упорядковані за такими критеріями:



### ВІК

Наприклад, 6+ означає, що ці активності є найбільш доречними для дітей віком від 6 років.



### КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ

Наприклад, 3+ означає, що активності можна імплементувати, коли присутньо 3 і більше дітей.



### ЧАС

Наприклад, 30+ хвилин означає, що на гру потрібно щонайменше 30 хвилин. Рекомендуємо додавати ще 20 хвилин до зазначених, щоб мати достатньо часу для налаштування на гру, обговорення правил, перших спроб, випробувань різних стратегій гри, а також створення нових правил.

## ЯКУ ІНФОРМАЦІЮ МІСТИТЬ КОЖЕН ПЛАН АКТИВНОСТЕЙ?

### Матеріали

У кожній грі перелічено матеріали чи ресурси, необхідні для гри. Якщо немає можливості підібрати рекомендовані матеріали, підходьте творчо до пошуку інших безпечних альтернатив!



### Чого навчаємося?

Це мета навчання, основний результат запропонованої активності та взаємодії. Мета кожної активності складається з назви навички чи вміння, яке розвивається, а також основного завдання, яке допоможе досягти бажаного результату.



### Вступне обговорення

Вступне обговорення ментально включає та готує дівчат та хлопців до навчального процесу. Запропоновані питання спонукають їх до роздумів щодо мети активності, яку вони випробуватимуть.

### Хід гри

Хід гри чітко розписаний у формі інструкції для вчителів, вихователів чи фасилітаторів взаємодії. Окрім інструкцій, ми вказали ще важливі нагадування та розставили акценти, на що потрібно звертати увагу під час активності. Наприклад, ми часто нагадуємо вам переконатися, що діти грають безпечно і кожен учасник гри бере активну участь у навчальному процесі. Обов'язково перегляньте ці примітки перед початком взаємодії з дітьми. Окрім того, варто враховувати усі фактори небезпеки, які можуть з'явитися під час гри. Йдеться не тільки про фізичну, а й про емоційну безпеку. Важливо, щоб діти почувалися безпечно в

процесі гри, спілкування, висловлювання своїх почуттів і думок. Більш детально про це ми розповіли в розділі «Безпека дітей» на ст.12.



### Рефлексія

Рефлексія створена для того, щоб діти змогли обміркувати власні дії, почуття та думки під час взаємодії, а також застосувати набуті навички і вміння у майбутньому (прийом «Три літери «П»: Пригадайте – Поділіться – Поміркуйте»). Цей етап активності є надзвичайно важливим, адже допомагає дівчатам і хлопцям краще осмислити мету навчання. Підсумкове обговорення заохочує дітей подумати про важливі соціальні проблеми, пригадати подібні ситуації зі свого досвіду. Може знадобитися час, щоб удосконалити ваші навички планування взаємодії та фасилітації ефективної рефлексії. Окрім того, потрібен час, щоб діти навчилися активно брати участь в обговореннях. Якщо ви відчуваєте, що вам вдається успішно фасилітувати цей процес, спробуйте створити власні запитання для додаткового обговорення проблемної теми.

### Ускладнення або полегшення гри

Тут ви знайдете 2 способи адаптації гри відповідно до можливостей дітей: ускладнення чи полегшення активності.



### Індикатори успіху

Індикатори успіху – це 2-3 речення щодо того, яким має бути процес взаємодії дітей одне з одним та на що потрібно звертати увагу. Якщо ви помічаєте, що діти взаємодіють відповідно до індикаторів успіху – продовжуйте!

## ЩО РОБИТИ, ЯКЩО ВИ НЕ ПОМІЧАЄТЕ ІНДИКАТОРІВ

**УСПІХУ?** Якщо ви не помічаєте індикаторів успіху, можливо, вам знадобиться зробити один із цих кроків, щоб направити гру в потрібне русло:

- Поясніть або продемонструйте ще раз правила гри. Спробуйте інші способи пояснення.
- Продемонструйте дітям ефективні способи досягнення мети навчання у грі. Наприклад, в активності, де дітям потрібно
- розвивати навички співпраці, можна пояснити, як варто працювати в команді тощо.
- Нагадуйте дітям про безпеку.
- Ускладніть чи спростіть завдання, які ви пропонуєте дітям.

## ЯК МОЖНА АДАПТУВАТИ АКТИВНОСТІ ВІДПОВІДНО ДО ОСОБЛИВОСТЕЙ ПЕВНОЇ КУЛЬТУРИ?

Усі активності можна і потрібно змінювати відповідно до вашої культури, менталітету та кожного класу дітей, з якими ви працюєте. Можете перейменовувати активності, додавати чи адаптувати їх частини, щоб підвищити ефективність кожної гри.

Для досягнення навчальних цілей і отримання найкращого результату, дотримуйтеся таких правил:

- Дотримуйтеся мети навчання, яка зазначена на етапі «Чого навчаємося?»
- Використовуйте запитання для вступного обговорення та прийом «Три літери «П»: Пригадайте – Поділіться – Поміркуйте», а також мотивуйте дітей до рефлексії, щоб досягнути мети навчання.
- Зосередьтеся на чесній командній грі, а не на змаганні. Заохочуйте всіх дітей брати активну участь у взаємодії, а також наголосіть, що перемога – не мета гри.
- Залучайте до гри всіх дівчат і хлопців, незалежно від їхньої культури, раси, етнічного походження, релігії, здібностей, здоров'я, сексуальної орієнтації, сімейного положення, економічного чи соціального статусу.
- Звертайте увагу на емоційну та фізичну безпеку кожної дитини.
- Пропонуйте дітям об'єднуватися у невеликі команди, де це можливо, щоб кожна дитина, зокрема, діти з особливими потребами, могли долучатися до гри.



## ЯК МОЖНА АДАПТУВАТИ АКТИВНІСТЬ, ЩОБ ЗАЛУЧИТИ УСІХ ДІТЕЙ?

Right To Play заохочує вас бути творчими, щоб знайти способи залучити всіх дівчат і хлопців до взаємодії. Будь-яку з цих ігор можна адаптувати, видозмінити, полегшити чи ускладнити. Зміни можуть бути різними для кожної гри і кожної дитини.

Перед адаптацією гри дайте відповідь на такі питання:

- Чи всім буде весело?
- Чи будуть корисними такі зміни в грі для всіх учасників?
- Чи все ще гра застосовує гендерно чутливий підхід до навчання?
- Чи можуть усі учасники
- випробовувати власні сили у різних ролях?
- Чи відповідає ця діяльність віковим можливостям дітей?
- Чи відповідає ця діяльність потребам усіх дівчат і хлопців?

Ознайомтеся, будь ласка, з розділом «Діти з особливими потребами і гра» на ст. 25, щоб детально дізнатися, як найкраще адаптувати ігри для дітей з особливими потребами, а також розділ «Гендерно орієнтована гра» на ст. 22, де ми розповідаємо, як найкраще змінити хід активностей, щоб залучити якомога більше дівчат в навчальний процес та розвивати лідерство.

## ЧИ Є ІНШІ ДОДАКТОВІ РЕСУРСИ?

Окрім 100 детально описаних активностей, цей посібник містить інші довідкові матеріали, які допоможуть ефективно фасилітувати процес взаємодії дітей. Ви можете знайти їх у розділі «Поради для фасилітаторів» на ст. 11. Рекомендуємо ознайомитися з цим розділом, перш ніж взаємодіяти з дітьми. Дізнайтеся більше про:

- Безпеку дитини
- Гендерно орієнтовану гру
- Агентність дитини
- Дітей з особливими потребами і гру
- Психосоціальне благополуччя і гру

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

Занотуйте тут свої успіхи, інсайти, думки тощо.

---

---

---

---

---

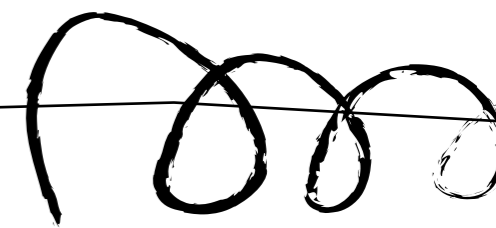
## ЗВОРОТНІЙ ЗВ'ЯЗОК

Сподіваємося, вам сподобаються запропоновані активності! Ми хотіли б дізнатися, які ідеї вам сподобалися, а які варто покращити.

Ви можете зв'язатися з нами за електронною адресою [gpd@righttoplay.com](mailto:gpd@righttoplay.com).  
ГОЛОВНЕ ПРО ЗАПРОПОНОВАНІ АКТИВНОСТІ • 9 • © RIGHT TO PLAY, 2021



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



# ПОРАДИ ДЛЯ ФАСИЛІТАТОРІВ





# БЕЗПЕКА ДИТИНИ



Усі хлопці і дівчата повинні **бути** в безпеці і **почуватися** безпечно в середовищі, у якому вони навчаються, щоб забезпечити здоровий всебічний розвиток.

Пам'ятайте, що вчителі/вихователі, батьки та інші дорослі відповідають за безпеку дітей. Тому при взаємодії з дітьми звертайте увагу на те, **щоб середовище було безпечним для навчання, реагуйте на занепокоєння дітей чи батьків щодо безпеки**.

Пам'ятайте: підтримувати дівчат та хлопців у стані стресу потрібно з обережністю, щоб не нашкодити. Про це детальніше ви можете дізнатися в розділі «Психосоціальне благополуччя» на ст. 19.



## ЯК ПЕРЕКОНАТИСЯ В ТОМУ, ЩО СЕРЕДОВИЩЕ Є ФІЗИЧНО БЕЗПЕЧНИМ?

- Ігровий простір – фізично безпечний, якщо діти легко можуть зайти в приміщення та знаходитися в ньому, включаючи дітей різного віку та дітей з особливими потребами. Приміщення повинно провітрюватися, мати достатньо освітлення як штучного, так і природного, не повинно бути гострих предметів чи сміття. Варто пам'ятати і про протипожежну безпеку – повинен бути пожежний вихід, вогнегасники та аптечка.
- Приміщення чисте, є окремі туалети для хлопчиків та дівчаток, а також дітей з особливими потребами.
- Всі іграшки та матеріали чисті, не містять шкідливих речовин, відповідають віку та культурним особливостям дітей.
- Завчасно розкажіть дітям про гру, поясніть правила та переконайтеся, що всі їх розуміють.
- Слідкуйте за безпекою хлопців і дівчат під час взаємодії та реагуйте на будь-які ризики чи занепокоєння. Це включає фізичну та емоційну безпеку всіх дітей. Наприклад: Чи не відчувають діти страх? Чи не зазнає хтось знущань? Чи є у когось ознаки тривоги чи смутку після обговорення? Чи є діти, особливо дівчата, що тихо сидять у кутку і не беруть участі в активностях? Чи насміхалися діти над певним хлопчиком чи дівчинкою? Ви можете дізнатися більше про те, як зробити ігрове середовище інклюзивним не тільки для хлопчиків, а й для дівчат, у розділі «Гендерно орієнтована гра» ст. 22.

## ЯК СТОВРИТИ ЕМОЦІЙНО БЕЗПЕЧНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ДЛЯ НАВЧАННЯ?

- Разом з дітьми визначте основні правила, які сприятимуть безпеці, повазі та активній участі всіх хлопців і дівчат, зокрема, вразливих дітей та дітей з особливими потребами.
- Переконайтеся, що у просторі є місце для дітей, які не хочуть брати участь у взаємодії або потребують відпочинку.
- Слідкуйте за тим, щоб жодну дитину ніхто не сварив, не принижував і не погрожував їй.
- Не допускайте булінг, стигматизацію або насильство з боку однолітків під час гри.
- Вибудуйте з дітьми стосунки на довірі та позитиві, а також поясніть про необхідність довіряти і позитивно ставитися одне до одного.
- Створіть середовище, в якому всі хлопці та дівчата відчуватимуть, що вони рівні і мають можливість висловлювати свої думки та ідеї, проводити ігри та інші заходи.
- Сприяйте дружбі дітей – заохочуйте дітей працювати у парах, прислухатися до ідей одне одного та спільно приймати рішення.
- Запропонуйте дітям брати участь в активностях так, щоб вони відчували себе в безпеці, комфортно, а також слухали одне одного. Наприклад, діти можуть самі обрати того, кому хочуть допомогти або звернутися за допомогою.

## ЯК ФАСИЛІТУВАТИ АКТИВНОСТІ ПРО БЕЗПЕКУ ДІТЕЙ ТА ІНШІ ДЕЛІКАТНІ ТЕМИ?

- Поясніть дітям, що участь в активностях не є обов'язковою, і вони можуть вийти з гри, якщо почуватимуться незручно. Наприклад, деяким дітям може знадобитися перерва або необхідність залишити обговорення, якщо порушена тема викликає у них сум чи страх.
- Проводьте такі активності у відповідний час – наприклад, коли ви зрозумієте, що діти почали довіряти одне одному.
- Дозвольте та заохочуйте дівчат і хлопців говорити на делікатні теми зручною для них мовою, словами тощо.
- За потреби проводьте окремі заняття для хлопців і дівчат. Також пам'ятайте, що дівчатам і хлопцям може бути комфортно говорити на певні теми лише з дорослими однієї статі.
- Перевірте, як відчувається кожна дитина в кінці активності. За потреби, підтримайте їх психологічно.
- Зазначте, що коли діти засмучені, вони завжди можуть поговорити з вами або з іншими дорослими, яким довіряють. Завжди завершуйте взаємодію на позитивній ноті. Наприклад, підкресліть, що діти можуть позитивно вплинути на своє власне життя або на своє оточення.
- Прислухайтеся до себе. Якщо гра викликає у вас відчуття дискомфорту і ви відчуваєте, що вам важко, не проводьте її. Це захищає ваше психічне здоров'я, а також здоров'я дітей. Якщо в будь-який момент під час взаємодії з дітьми, ви відчуваєте стрес, відійдіть і виконайте індивідуальні вправи, щоб розслабитися, підтримати власне психічне здоров'я та емоційний стан, наприклад, глибоко дихайте або повільно порахуйте до десяти.

## ЯК РЕАГУВАТИ НА ПЕРЕЖИВАННЯ ДІТЕЙ ЩОДО БЕЗПЕКИ ТА БЛАГОПОЛУЧЧЯ?

- Підготуйте контактну інформацію служб та організацій, що можуть підтримати дітей, які зазнали насильства, жорстокого поводження або зіштовхнулися з іншими проблемами. Беріть цю інформацію з собою на заняття.
- **Якщо хлопець чи дівчина розповідають вам про насильство або про певні ризики щодо безпеки**, послухайте і повірте їм. Допоможіть дитині почуватися в безпеці, пошані та довірі. Скажіть їм, що ви спробуєте допомогти, і передайте інформацію тим, кому потрібно про це знати, щоб захистити дитину. Якщо ви думаєте або підозрюєте, що щось трапилось, або бачите ознаки жорстокого поводження з дитиною, важливо звернутися за підтримкою до місцевої організації або служби підтримки.
- **Якщо ви підозрюєте або знаєте, що дівчина чи хлопець зазнали насильства**, ви повинні повідомити про це.
  - **Батьки/Опікуни:** зберігайте спокій. Скажіть дитині, що це не її вина, що ви любите, приймаєте і цінуєте її. Заберіть дитину від кривдника та повідомте місцеві органи влади. Зверніться за підтримкою у місцеві організації, а також інформуйте дитину про всі наступні кроки.
  - **Вчителі/тренери/інші, хто працюють з дітьми:** дотримуйтесь правил/статуту вашої школи чи організації та державних законів.



Замкнутість дитини, надмірна напруженість, занепокоєність, демонстрація агресивної поведінки, синці чи інші сліди на тілі **можуть бути ознаками насилля**. Проте ці ознаки не обов'язково означають, що дитина зазнала насильства, оскільки в її житті можуть відбуватися інші події, які впливають на її самопочуття чи поведінку. Місцева організація захисту дітей може допомогти вам оцінити ситуацію, тому не баріться – зверніться за підтримкою до місцевої організації.

Дізнайтесь та запишіть інформацію про організації захисту дітей або телефони довіри, до яких діти та дорослі можуть звернутися за допомогою:

### ІМ'Я КОНТАКТНОЇ ОСОБИ:

Посада:

Організація:

Телефон:

Графік роботи:

Адреса:

<sup>1</sup>NCTSN. Що робити, якщо ваша дитина розповіла про сексуальне насильство.

## ЯК ДОПОМОГТИ ДІТЯМ СЛІДКУВАТИ ЗА ВЛАСНОЮ БЕЗПЕКОЮ?

Звісно, обов'язком дорослих є убезпечити дітей, проте дорослі також можуть допомогти дітям навчитися захищати себе.

- Допоможіть усім хлопцям і дівчатам, зокрема емоційно вразливих дітей, представників національних меншин та дітей з особливими потребами, навчитися визначати потенційні ризики та небезпеки, використовуючи веселі, інтерактивні та практичні активності. Демонструйте дітям безпечну поведінку на своєму прикладі або повторюйте з ними правила техніки безпеки.

Щоб дізнатися більше про згоду, відвідайте:

[https://youtu.be/eKU\\_tTvYPt8](https://youtu.be/eKU_tTvYPt8)

Ви також можете дізнатися більше про те, як визначати ризики тут:

<https://resourcecentre.savethechildren.net/node/8422/pdf/arc-modf4-5-e2-2009.pdf>

- Розкажіть дітям про те, що їм необхідно повідомляти про будь-які ризики чи небезпеку своїм батькам, опікунам, вчителям/тренерам або іншим дорослим, яким вони довіряють.
- Повідомте дітям, що вони можуть звернутися до місцевих організацій та працівників школи/садочку за додатковою підтримкою, якщо їм страшно чи вони відчувають тривогу. Поділіться з дітьми відповідними телефонами довіри та іншою контактною інформацією.
- Використовуйте плакати, брошури та інші способи обміну інформацією з дітьми про організації, які можуть допомогти убезпечити їх.

# АГЕНТНІСТЬ ДИТИНИ

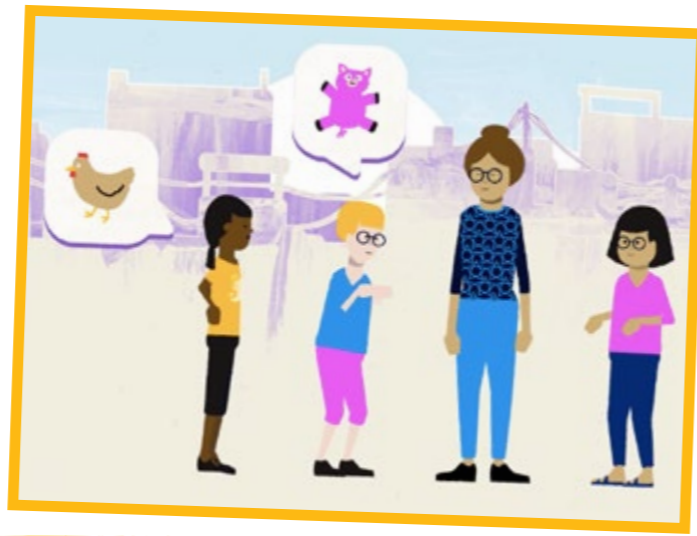


RIGHT TO PLAY  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

## ЩО ТАКЕ АГЕНТНІСТЬ ДИТИНИ?

Гра - це не конспект і не шаблон, а динамічний процес, який сприяє набуттю дітьми досвіду *агентності*.

**Агентність** – це вміння й здатність людини до цілепокладання, рефлексії й дії для того, щоб впливати на зміни у власному житті та у світі навколо. Це ще один невід’ємний інгредієнт усебічного розвитку дитини і її успішної реалізації в майбутньому.



## ЧОМУ АГЕНТНІСТЬ ДИТИНИ ВАЖЛИВА?

Сутність поняття «агентність» полягає в тому, що діти постійно живуть і розвиваються в парадигмі: «я – відповідальний/-а, я – впливовий/-а, від мене залежить, чи відбудуться зміни на краще, зокрема зі мною». Для дитини це означає, що «я хочу, я вмію, я можу, я буду, я – відповідальна/-ий».

Взаємодія дорослих з дітьми має вибудовуватися на принципах дитиноцентризму, на ідеї, що діти вже є активними, впливовими людьми, які готові формувати світ, що постійно змінюється, робити внесок у покращення свого життя й життя своєї спільноти. Тобто сприймати дитину такою, яка здатна й спроможна до розвитку та пізнання, а не як чистий аркуш паперу, що треба заповнити.

Коли під час взаємодії з дорослим дитина вільно висловлює свою думку, ініціює активність, пропонує власні рішення, саме тоді вона відчуває себе важливою, почутою й набуває досвіду агентності.

Агентність – це насамперед про баланс ініціативи у взаємодії між дітьми і дорослими: чи дослухаються дорослі до інтересів дітей? Чи ініціюють діти активності й запрошують дорослих долучитися до них у процесі ГРИ та прийняття рішень? Інакше кажучи, які можливості мають діти, щоб втілити свої задуми та дії? Ключ до такої взаємодії – це підтримка, а не контроль від дорослих.

ГРА є природним середовищем для набуття дітьми досвіду агентності, і це доводять наукові дослідження. Адже діти, які мають можливість впливати на особливості й перебіг діяльності, приймати рішення й самостійно робити вибір, є більш умотивованими.

## ЯК ДОПОМОГТИ ДІТЯМ ОТРИМУВАТИ ДОСВІД АГЕНТНОСТІ?

Right To Play вважає, що діти набувають досвід агентності тоді, коли

дорослі переконуються:

- діти мають можливість ділитися своїми думками і почуттями;
- до дітей прислухаються;
- ідеї дітей використовуються для визначення навчальних цілей і подальших кроків для їх досягнення;
- діти отримують пояснення, чому певні ідеї не можна втілити в життя.

Агентність дитини повинна починатися з самих дітей у межах своїх власних реалій і в прагненні втілювати в життя власні ідеї, ставити цілі та вирішувати проблеми. Дорослі повинні надавати дітям можливість обмінюватися ідеями та приймати власні рішення щодо навчання та гри. Також важливо пам’ятати, що у хлопців і дівчат може бути різне сприйняття, сподівання та занепокоєння, що може впливати на прийняття дітьми рішень.

Чотири ключові сфери розвитку агентності дитини з використанням гендерно чутливого підходу та навчання через гру:



## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

## ЯК ФАСИЛІТУВАТИ ПРОЦЕС ВЗАЄМОДІЇ З ДІТЬМИ, ЩОБ ВОНИ ОТРИМУВАЛИ ДОСВІД АГЕНТНОСТІ?

Активності, запропоновані в цьому посібнику, створені для забезпечення активності дитини та набуття досвіду агентності.

### Універсальні матеріали

Зазначені матеріали в посібнику перед кожною активністю – лише ідеї та пропозиції, проте діти також можуть проявляти креативність і використовувати альтернативні матеріали або навіть створювати власні.

### Невизначені правила

Діти можуть обирати основні правила гри (наприклад: обмежений час їхньої спроби, кількість спроб, відстань між лінією старту та лінією фінішу тощо). Коли дівчата та хлопці зрозуміють ключові правила гри, вони зможуть обговорити інші ідеї щодо того, як грати, що можна змінити, покращити чи полегшити. Ваша роль як фасилітатора взаємодії полягає в тому, щоб надати можливість дівчатам і хлопцям ділитися своїми ідеями. Можливо, вам доведеться прийняти рішення щодо збереження частини гри, яка необхідна для навчальної мети, залишаючи дітям простір для встановлення та змін деяких або усіх правил гри. Переконайтеся, що коли діти змінюють правила гри, то у цьому процесі беруть участь усі діти, зокрема діти з особливими потребами. Змінюйте та адаптовуйте правила, щоб гарантувати кожній дитині свободу і залученість до процесу.

### Вирішення проблем

Запропоновані активності заохочують дітей звертатися до власного досвіду, а також вирішувати проблеми. Дівчата і хлопці можуть грати в них кілька разів, випробовуючи різні стратегії або кожен раз придумуючи різні способи гри. Важливо, щоб усі діти – і дівчата, і хлопці – отримали можливість знов і знов вирішувати проблеми. Деякі діти, особливо дівчата,

можуть вагатися, чи варто спробувати ще раз, щоб не зробити помилку. Тому заохочуйте всіх дітей не здаватися.

### Відкриті активності

Деякі активності мають відкриті правила. Це означає, що діти можуть взаємодіяти одне з одним різними способами. Наприклад, замість того, щоб малювати, діти можуть створити пісню або побудувати модель з матеріалів, які у них є. Як фасилітатор, ви можете зробити так, щоб усі діти отримали можливість проявити креативність і досліджували різні форми самовираження. Заохочуйте дітей змінювати хід гри, щоб вони змогли вийти за межі соціально визначеної поведінки. Наприклад, не тільки хлопчики, але і дівчата можуть виготовляти моделі літаків чи авто.

### Варіативність

«Ускладнення або полегшення гри» надає дві різні варіації гри, залежно від рівня розвитку навичок дітей, віку або їхнього досвіду. Важливо обрати такий рівень гри, який буде комфортним і веселим для всіх дівчат і хлопців.

### Рефлексія

Використання прийому три літери «П»: Пригадайте – Поділіться – Поміркуйте, заохочує і дає дітям можливість поділитися своїми думками з іншими та вирішити, як застосувати те, чого вони навчилися під час гри, у власному житті. Ці питання дуже важливі для досягнення мети навчання. Пам'ятайте, що хлопці та дівчата мають різний життєвий досвід, а отже, різні ідеї та думки, якими вони можуть поділитися.

# ПСИХОСОЦІАЛЬНЕ БЛАГОПОЛУЧЧЯ І ГРА



RIGHT TO PLAY  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

## ЩО ТАКЕ ПСИХОСОЦІАЛЬНЕ БЛАГОПОЛУЧЧЯ?

Психосоціальне благополуччя – це взаємозв'язок між ВНУТРІШНІМ світом людини (її розумом, думками, емоціями тощо) та її ЗОВНІШНІМ світом, суспільством чи середовищем (стосунки з іншими людьми, культура тощо). Внутрішній та зовнішній світ взаємопов'язані і впливають один на одного. Психосоціальна підтримка поєднує ці два світи, щоб допомогти людям позитивно адаптуватися до важкого та непростого життєвого досвіду.

## ЯК ГРА СПРИЯЄ ПСИХОСОЦІАЛЬНОМУ БЛАГОПОЛУЧЧЮ ДИТИНИ?

Дівчата та хлопці у вашому класі чи групі можуть постраждати від різних труднощів чи проблем у повсякденному житті. Діти можуть переживати різні проблеми вдома, наприклад, можуть стати свідками домашнього насильства або проблем у колі свого спілкування. У дівчат і хлопців можуть бути різні проблеми і/або вони можуть так само реагувати на них по-різному. Наприклад, ставши свідком домашнього насильства, хлопчик може піти з дому, щоб погратися, а дівчина може залишитися вдома.

Психосоціальне благополуччя дітей нерозривно пов'язане з їхньою можливістю грати наодинці чи з іншими. Коли діти граються у безпечному та приємному середовищі, вони можуть розвинути наскрізні вміння, наприклад, уміння виражати свою думку та зменшити рівень стресу, тим самим покращити своє самопочуття. Гра підтримує безпеку і щастя дітей, допомагає їм пристосуватися до нових реалій і впоратися зі стресовими ситуаціями або відновитися після них.

## ЯК ПІДТРИМАТИ ПСИХОСОЦІАЛЬНЕ БЛАГОПОЛУЧЧЯ ДИТИНИ В РІЗНИХ СИТУАЦІЯХ?

Коли діти відчувають себе безпорадними та вразливими, їм потрібно повернути відчуття контролю та безпеки. Щоб відновити позитивний стан, скористайтеся порадами нижче.

- Проводьте активності для підтримки відчуття контролю, передбачуваності та безпеки.
- Завчасно повідомляйте про регулярні активності та зміни у розкладі.
- Давайте і хлопцям, і дівчатам можливість вибору, наприклад, спланувати та обрати активності для заняття.
- Заохочуйте всіх дітей, зокрема дітей з особливими потребами, ділитися своїми переживаннями та потребами.

Почуття власної гідності – це стан душі, але він має надзвичайний ефект на те, як дитина бачить цей світ і як інші бачать дитину. Розвивайте у дівчат і хлопців почуття власної гідності та впевненість у собі, висловлюючи слова підбадьорення, радіючи успіхам та уникаючи різкої критики.

### ЯК ГОВОРТИ З ДИТИНОЮ ПРО ТЯЖКІ ЧИ ТРАГІЧНІ ПОДІЇ?

- Не розпитуйте дітей про трагічні події. Однак, якщо дівчина чи хлопець вирішують поділитися чимось, що їх турбує, вислухайте та спробуйте спілкуватися з дитиною на одному рівні, використовуючи схожі рухи тіла, мислення, мову тощо. У дитини можуть виникнути особливі потреби, якщо є певні затримки в одній або кількох сферах розвитку.
- Переконайтеся, що ви спілкуєтесь чітко і зрозуміло. Наприклад, якщо ви розмовляєте з дитиною шкільного віку і відчуваєте, що їй потрібно поговорити, приділіть всю свою увагу. Розверніться до неї обличчям, встановіть зоровий контакт і, якщо необхідно, встаньте на коліна, щоб стати на рівень дитини. Визначте її почуття, спостерігайте за мовою тіла та повторюйте те, що ви чуєте від неї. Щоб отримати додаткові поради, відвідайте: [https://sites.unicef.org/cwc/files/CwC\\_Final\\_Nov-2011\(1\).pdf](https://sites.unicef.org/cwc/files/CwC_Final_Nov-2011(1).pdf).
- Якщо дитина починає розповідати подробиці, які можуть налякати чи засмутити інших дівчат і хлопців, запропонуйте обговорити їх після заняття чи активності та зазначте, що її почуття надзвичайно важливі.
- Якщо ви не знаєте відповідь на певне запитання, не бійтеся визнати це. Не ставте під загрозу довіри дитини до вас, придумавши неперевірену відповідь. Скажіть: «Я не знаю», іноді відповідь на певне запитання буває «Я не знаю».
- Запитайте у дітей: «Що ви чули про це?» – та слухайте, слухайте, слухайте безперестанку.
- Діліться власними почуттями з дівчатами та хлопцями. Це нормально говорити з дітьми про емоційний стан. Так діти зрозуміють що ви звичайна людина, яка має почуття. У них також буде шанс побачити, що навіть якщо ви сумний/сумна, ви можете зібратися і продовжувати працювати. Батьки чують такі слова досить часто: «Будьте рольовою моделлю». Це також стосується емоцій.
- Коли діти діляться своїми переживаннями, слухайте та підтримуйте. Допоможіть їм зрозуміти, що вони не самотні і не відповідальні за те, що сталося.
- Запевніть дітей, що ситуація, яка сталася – НЕ нормальна, а от їхні почуття – нормальні.
- Вчіть разом з дітьми негативні почуття та емоції. Говорячи з дитиною про негативне почуття, назвіть його. Також поясніть, що всі почуття прийнятні, але деякі дії – ні (наприклад, не можна битися).
- Не давайте дітям обіцянок, яких не зможете виконати, але спробуйте відновити почуття довіри та безпеки. Будьте чесними. Говоріть дітям правду тими словами, які вони зрозуміють.

<sup>1</sup> Based on INEE, IFRC & StC.

### ЯК ДІЯТИ, ЯКЩО ДИТИНА ПЕРЕБУВАЄ В СТАНІ СТРЕСУ ПІД ЧАС АКТИВНОСТІ ЧИ ОБГОВОРЕННЯ?

Усі запропоновані активності підтримують природний всебічний розвиток дитини, але певні теми (наприклад, про безпеку чи стрес) можуть викликати у дітей різні емоції та спогади. Нижче зазначені поради, як діяти в таких випадках.

- Залишатися спокійними і показати, що вам хотілося б почути та прийняти їх емоції.
- Дозвольте дітям не брати участь в активностях чи відпочити у тому просторі, де вони почуваються безпечно.
- Завершіть активність, якщо ви бачите, що це засмучує дівчат та хлопців.
- Запитайте у дитини, чи хотіла б вона замінити запропоновану активність на іншу.
- Перевіряйте як чувається кожна дитина під час взаємодії або після неї – підтримайте тих, кому це необхідно. Дайте дівчатам і хлопцям знати, що вони завжди можуть звернутися до вас (чи іншого дорослого, якому вони довіряють) та поспілкуватися, коли вони засмучені.
- Допоможіть дитині зняти стрес або вивільнити емоції здоровим шляхом. Наприклад, дайте дитині можливість пограти на вулиці з друзями або домашнім улюбленцем.
- Завжди завершуйте заняття на позитивній ноті. Наприклад, підкресліть, що дівчата та хлопці можуть позитивно впливати на власне життя та життя інших.

### ЩО РОБИТИ, ЯКЩО ДИТИНА ПОТРЕБУЄ ПРОФЕСІЙНОЇ ДОПОМОГИ?

Якщо упродовж фасилітації ігрової взаємодії та обговорень ви помітили, що певна дитина переживає серйозні проблеми і ви не в змозі їх вирішити, зверніться до місцевої організації, яка може це зробити. Якщо у школі/організації, де ви працюєте, направляють дітей у такі центри допомоги, зверніться до відповідних працівників.

Запишіть інформацію про організацію чи гарячу лінію, куди діти та дорослі можуть звернутися за допомогою:

#### ІМ'Я КОНТАКТНОЇ ОСОБИ:

Посада:

Організація:

Телефон:

Графік роботи:

Адреса:

**Зверніть увагу: якщо ви підозрюєте, що дівчинка чи хлопець зазнали насильства, ви повинні повідомити про це. Будь ласка, перегляньте розділ «Безпека дитини» на ст. 12 для більш детальної інформації.**

Використані джерела: цей інформаційний бюлетень містить інформацію від таких організацій, як Unicef, INEE, IASC, IIEP, IFRC, StC, WV, IRC, CCF, уряд Сьєрра-Леоне та ICSSPE.

# ГЕНДЕРНО ОРІЄНТОВАНА ГРА



## ЩО ТАКЕ ГЕНДЕРНА РІВНІСТЬ?

Під поняттям «Гендерна рівність» мається на увазі рівність між жінками/дівчатами та чоловіками/хлопцями. Це означає, що жінки/дівчата та чоловіки/хлопці повинні мати однакові можливості, доступ і переваги в нашому суспільстві. Наприклад, дівчата і хлопці повинні мати рівні можливості освіти; жінки та чоловіки – рівні права (наприклад, на володіння майном, на медичні та соціальні послуги); жінки та чоловіки повинні мати рівні можливості приймати рішення та займати керівні посади. Це також означає, що не тільки хлопці, а й дівчата мають право на доступ до всіх ресурсів та інформації, щоб використовувати їх задля досягнення своєї мети.

Джерело: Right To Play

## ЧОМУ ГЕНДЕРНА РІВНІСТЬ ВАЖЛИВА?

Важливо мати справедливе і неупереджене суспільство, щоб забезпечити усіх хлопців і дівчат, чоловіків і жінок рівними можливостями незалежно від їхнього віку, економічного чи соціального положення, релігії, раси чи етнічного походження. Батьки та опікуни, вчителі/вихователі/тренери та директори/адміністрація, хлопці та дівчата, інші дорослі, які працюють з дітьми, можуть сприяти усуненню гендерної нерівності та формування справедливого та неупередженого ставлення одне до одного.

Це передбачає врахування нашого ставлення та віри в те, що всі хлопці та дівчата мають рівні права та однаковий потенціал досягти того, що вони хотіли б зробити. Тому ми повинні подбати про те, щоб вони мали рівні можливості для отримання знань і навичок, мали впевненість і здатність приймати рішення, і зробити все для того, щоб сім'ї та громади підпримували це. Одним із ключових шляхів забезпечення гендерної рівності є використання гендерно чутливого підходу до навчання.

## ЩО ТАКЕ ГЕНДЕРНО ЧУТЛИВИЙ ПІДХІД ДО НАВЧАННЯ?

Під поняттям «Гендерно чутливий підхід до навчання» ми маємо на увазі підхід вчителя/вихователя/тренера до викладання, коли в навчальній програмі, навчанні, плануванні тощо враховані різні ролі/обов'язки, права, потреби, обмеження та можливості не тільки для хлопців, а й для дівчат. Гендерно чутливий підхід у школі та в класі є обов'язковим не лише для лідерів, педагогів, тренерів жіночої статі, а також чоловіки та хлопці мають важливу роль і повинні бути залучені до досягнення гендерної рівності.

Гендерно орієнтовані ігри забезпечують створення сприятливого навчального середовища не тільки для педагогів, а й для дітей, усуваючи гендерно упереджене ставлення, мову, поведінку та стереотипні припущення, які спричиняють гендерні відмінності в освіті.

FAWE Гендерно чутлива педагогіка

Важливо, щоб гендерно чутливе ставлення дорослих та дітей проявлялося в:

- вербальному та невербальному спілкуванні;
- матеріалах, що вивчаються;
- плануванні занять та обговорень;
- освітньому просторі – не тільки у фізичному, а й в емоційному плані.

Усі ми відповідальні за те, щоб освіта була гендерно чутливою.

- **Школи** відповідальні за фізичну та емоційну безпеку дітей та гендерно чутливий підхід до навчання, наприклад, безпечні вбиральні, відсутність сексуального чи гендерного насильства.
- **Вчителі/вихователі/тренери** відповідальні за гендерно чутливі методи викладання та забезпечення відповідної поведінки у класі/групі, наприклад, рівні можливості для дівчат та хлопців проводити активності та брати участь у них.
- **Батьки** відповідальні за те, щоб їхні діти мали однакові можливості відвідування школи та підтримки вдома, наприклад, рівне залучення до виконання домашніх обов'язків.

## ЧОМУ ГЕНДЕРНО ЧУТЛИВИЙ ПІДХІД ДО НАВЧАННЯ НЕЙМОВІРНО ВАЖЛИВИЙ?

Ми знаємо, що якісна освіта – це одне із головних прав людини. Система освіти, яка впроваджує та постійно підтримує положення гендерної рівності має вирішальне значення для забезпечення доступу до безпечних та якісних освітніх можливостей не тільки чоловікам, а й жінкам різного віку. Гендерно чутлива освіта стосується різних потреб хлопців і дівчат, наприклад, забезпечує їх можливість, участь і досягнення в будь-якому освітньому процесі.

## ЯК ЗАСТОСОВУВАТИ ГЕНДЕРНО ЧУТЛИВИЙ ПІДХІД УПРОДОВЖ ФАСИЛІТАЦІЇ АКТИВНОСТЕЙ?

Надзвичайно важливо застосовувати гендерно чутливий підхід під час фасилітації ігрових активностей з дітьми. Нижче наведено поради, як можна це зробити.

- Поясніть дітям, що усі хлопці та дівчата мають однакові можливості та потенціал.
- Ставтеся до всіх дітей з гідністю та повагою.
- Створіть таке навчальне середовище, яке розраховане на досвід, участь та сприйняття і дівчат, і хлопців.
- Переконайтеся, що матеріали є доступними для всіх дітей.
- Не визначайте ролі окремі для хлопців чи дівчат (наприклад, м'яч – хлопчиків, а папір і олівець – дівчині).
- Давайте можливість і хлопцям, і дівчатам досягти успіху в усіх активностях.
- Давайте можливість і хлопцям, і дівчатам ставати лідерами у грі. Наприклад, проводити гру з м'ячем можуть дівчата, а гру сидячи і співаючи в колі – хлопці.
- Заохочуйте послідовне використання гендерно чутливої мови. Наприклад, використовуйте у своїй розмові слова «хлопці та дівчата», замість «діти».
- Заохочуйте дітей формувати позитивні стосунки між хлопцями та дівчатами.



## ЯК ЗБІЛЬШИТИ АКТИВНІСТЬ ТА УЧАСТЬ ДІВЧАТ УПРОДОВЖ ВЗАЄМОДІЇ?

Гендерно чутлива освіта також передбачає пошук засобів сприяння включенню дівчат у взаємодію. Якими способами можна збільшити участь дівчат і підвищити рівень їх комфорту:

### Заохочуйте дівчат до гри

- Приділяйте однаковий час і надавайте однакові ресурси хлопцям і дівчатам.
- Забезпечте безпечний простір для гри.
- Дайте дівчатам можливість бути лідерами у грі.
- Зробіть заняття веселими.
- Об'єднуйте дітей у команди під час взаємодії, причому мотивуйте і хлопців, і дівчат ставати лідерами у грі. Багато дівчат не мають таких же можливостей, як хлопці, наприклад, грати на вулиці або не мають часу на відпочинок вдома. Дівчата можуть не так добре, як хлопці, ловити м'яч або бігати, тому заохочуйте їх до участі.

### Заохочуйте дівчат давати зворотній зв'язок

- Запитуйте у дівчат, у що б вони хотіли зіграти.
- Слухайте та використовуйте ідеї дівчат щодо активностей.
- Пам'ятайте, що в багатьох культурах дівчат не заохочують говорити. Вони можуть бути сором'язливими. Дайте їм можливість говорити, забезпечуючи максимальний комфорт.

### Використовуйте позитивну лексику

- Не дозволяйте хлопцям насміятися над дівчатами або неприйнятно поводитися.
- Включайте дівчат у своє мовлення, коли ви розмовляєте з усіма дітьми.
- Заохочуйте дівчат комунікувати одне з одним та висловлювати свою думку. Наприклад, під час рефлексії ви можете використовувати такі вислови, як «Важливо почути думку і хлопців, і дівчат» або «У всіх нас можуть бути різні думки, і всім хлопцям і дівчатам повинно бути комфортно висловлювати те, що вони відчувають».

# ДІТИ З ОСОБЛИВИМИ ПОТРЕБАМИ ТА ГРА



RIGHT TO PLAY  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

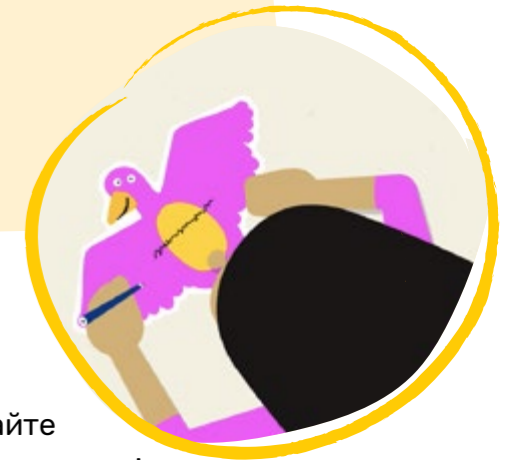
Мета інклюзивного навчання – дати дітям з особливими потребами рівні можливості та досвід. Це означає, що дівчата та хлопці з особливими потребами мають рівний доступ до однакових життєвих можливостей для повноцінного життя.

## ЯК ВИГЛЯДАЄ ІНКЛЮЗИВНЕ СЕРЕДОВИЩЕ?

Інклюзія – це те, що відбувається, коли дівчата і хлопці, чоловіки і жінки з особливими потребами та без них живуть, працюють, навчаються та грають пліч-о-пліч. Усі дівчата та хлопці відчувають себе прийнятими суспільством. Вони можуть бути собою. Вони можуть дружити з іншими людьми з особливими потребами та без них.

## ЧОМУ ІНКЛЮЗІЯ Є ВАЖЛИВОЮ?

Інклюзія розвиває соціальні навички між усіма дівчатами та хлопцями. Це заохочує до співчуття та поваги, а в довгостроковій перспективі може змінити ставлення, яке дискримінує або виключає людей з обмеженими можливостями у спільноті.



## ЯК ПОКРАЩИТИ ІНКЛЮЗИВНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ?

- Зосередьтеся на тому, що діти можуть, а не на тому, що вони не можуть. Не припускайте, що діти з особливими потребами можуть менше – вони креативні та можуть розв'язати безліч щоденних проблем і взяти на себе роль лідера.
- Уникайте зневажливих розмов з дітьми з обмеженими можливостями або поводження з ними так, ніби вони потребують вашого жалю чи милосердя.
- Не називайте дітей через їх вади. Наприклад, Петро – не «синдром Дауна». Він – Петро і у нього синдром Дауна.
- Давайте дітям можливість працювати самостійно чи спілкуватися з іншими.
- Не думайте, що їм потрібна допомога. Стримано запитайте дитину (або асистента), які вподобання/конкретні потреби є у дитини – вони знають найкраще!
- Адаптуйте діяльність лише там, де це необхідно.

## ЯК МОЖНА АДАПТУВАТИ АКТИВНОСТІ, ЩОБ ПОКРАЩИТИ ІНКЛЮЗИВНІСТЬ?

Будь-яку із запропонованих активностей у посібнику можна адаптувати. Зміни можуть відрізнятись для кожного виду діяльності та кожної дитини.

- Подумайте про конкретні потреби та здібності кожної дівчини та хлопця. Пам'ятайте, що адаптація не завжди може бути однаковою, тому що немає двох однакових дітей. Якщо дитина має декілька груп інвалідності, зосередьтеся саме на здібностях та потребах дитини, а не на тому, що вона не може зробити.
- Запитайте дітей на початку, чи комфортно вони почуваються під час занять, і, якщо ні, то які зміни вони пропонують, щоб створити радісне і комфортне середовище. Дівчата та хлопці з обмеженими можливостями також добре знають, як вони можуть брати участь у грі.
- Дайте всім дітям вибір у виконанні дій, наприклад, дайте дітям визначити, як вони рухатимуться до лінії фінішу в естафеті або як вони розповідатимуть історію (малюватимуть, співатимуть тощо). Таким чином усі діти гратимуть в одну гру, і ніхто не відчуватиме, що до них ставляться по-різному.

## СПОСОБИ АДАПТАЦІЇ АКТИВНОСТЕЙ:

### Адаптуйте ігри

- Змініть правила, щоб полегшити або ускладнити гру.
- Запропонуйте учасникам обрати різні ролі.
- Поясніть дітям, що вони можуть грати, як їм комфортно: сидячи чи стоячи. Забезпечте таку можливість ВСІМ гравцям.
- Чергуйте взаємодію в парах та командах, щоб діти відчували радість від різноманітності. Запропонуйте дітям шукати способи підтримки, включення та навчання одне в одного.

### Адаптуйте ігрове поле

- Змініть розміри.
- Змініть відстань (наприклад, наблизьте ціль чи лінію фінішу).
- Змініть висоту цілі.
- Зменшіть або збільшіть простір між гравцями.

### Адаптуйте додаткові матеріали

- Зменшіть розмір або вагу матеріалів.
- Використовуйте кульки різної текстури, яскравіших кольорів, або м'ячі, які відтворюють шумні звуки.
- Переконайтеся, що друковані символи, знаки, тощо достатньо великі, щоб їх могли бачити всі діти. Запитайте у дітей, який розмір підходить для них на друкованих матеріалах. Використовуйте розмір шрифту 16 або більше.



### Під час адаптації активності зверніть увагу:

- чи весело кожному учаснику?
- чи покращила адаптована версія гри процес взаємодії для кожної дитини?
- чи можуть усі учасники грати разом?
- чи відповідає активність віку дітей?
- чи задовольняє активність усі потреби дівчат і хлопців?

## ЯК АДАПТУВАТИ АКТИВНОСТІ ДЛЯ ДІТЕЙ З РІЗНИМИ ПОРУШЕННЯМИ?

Нижче наведено декілька прикладів, які допоможуть вам у адаптації, коли ви будете думати про потенційні потреби дітей та різні варіанти їх задовільнити. На початку гри завжди запитуйте дитину, чи має для неї сенс адаптація\* – дайте можливість вибору. Дитина може не потребувати або не хотіти адаптації активностей.

ВИД ПОРУШЕННЯ	ПРИКЛАД АДАПТАЦІЇ
Порушення зору	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запропонуйте усім дівчатам і хлопцям працювати у парах.</li><li>• Використовуйте яскраві кольори, якщо дитина втратила зір частково (наприклад, м'ячі, тканину, пензлі для малювання).</li><li>• Зверніть увагу: краще використовувати предмети однотонного кольору, ніж з візерунками.</li><li>• Зменшіть швидкість активності та вагу матеріалів (наприклад, використовуйте пляжний м'яч, замість більш важкого).</li><li>• Запропонуйте використовувати звуки, щоб показувати певне місце розташування (наприклад, відтворення специфічного звуку, коли хтось торкається цілі).</li><li>• Проводьте тактильні заняття з малювання (наприклад, зробіть їх із глини).</li><li>• За можливості використовуйте приміщення з яскравим освітленням.</li></ul>
Порушення слуху	<ul style="list-style-type: none"><li>• Якщо дитина втратила слух частково, запитайте, в якій частині простору їй найкраще чути.</li><li>• Забезпечте зоровий контакт і переконайтеся, що дитина розуміє те, що ви демонструєте.</li><li>• Переконайтеся, що діти з порушенням слуху гарно бачать ваш рот, щоб діти могли читати по губам (наприклад, коли ви тримаєте предмет, переконайтеся, що він не закриває ваше обличчя).</li><li>• Запропонуйте усім дівчатам і хлопцям працювати у парах. Допомагайте дітям спілкуватися зрозуміло та ввічливо.</li><li>• Використовуйте прості знаки для інструкцій.</li></ul>
Порушення опорно-рухового апарату	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запропонуйте усім дівчатам і хлопцям працювати у парах.</li><li>• Використовуйте загальні слова для опису фізичних дій (наприклад, замість «бігти» використовуйте «рухайтесь якомога швидше»).</li><li>• Дайте можливість усім дітям розвивати навички, орієнтовані на силу (наприклад, діти можуть кидати з сидячого положення. Або встановіть правило, що м'яч може відскочити, перш ніж його потрібно зловити).</li><li>• Подумайте про адаптацію ігрового простору, щоб усі діти могли пересуватися та активно брати участь.</li></ul>
Інтелектуальні порушення	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запропонуйте усім дівчатам і хлопцям працювати у парах.</li><li>• Переконайтеся, що дитина розуміє те, що ви демонструєте чи розповідаєте.</li><li>• Дайте дитині час поспостерігати за іншими, щоб переконатися, чи вони розуміють правила гри.</li><li>• Нагадуйте інформацію усно або за допомогою візуальних матеріалів: знаків, плакатів, зображень тощо.</li><li>• Спростіть очікувані результати від активностей.</li></ul>

\*Це особливо важливо, коли у дитини є кілька порушень.



### ЧОМУ МИ МАЄМО МИТИ РУКИ?

Підтримка чистоти рук – це один із найважливіших кроків, що ми можемо зробити для того, щоб уникнути різних захворювань та поширення мікробів. Найкраще мити руки з милом і чистою проточною водою протягом 40 секунд. Якщо мила і чистої води немає, використовуйте для очищення рук спиртовмісний засіб. Розтирання засобу на основі спирту діє швидко і значно зменшує кількість мікробів на шкірі.

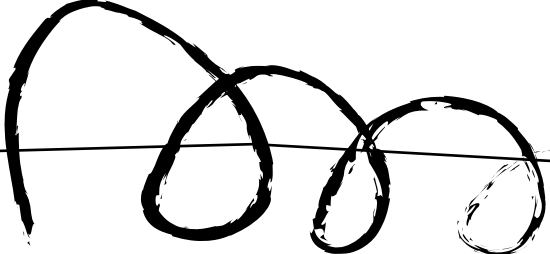


### КОЛИ ПОТРІБНО МИТИ РУКИ?

- Перед приготуванням або вживанням їжі.
- Після відвідування вбиральні.
- Після зміни підгузків або прибирання за дитиною, яка сходила в туалет.
- Після того, як погладили тварину або прибирали за нею.

### ЯК МИ МАЄМО МИТИ РУКИ?

- Змочіть руки чистою проточною водою і нанесіть мило. Використовуйте теплу воду, якщо вона є.
- Потріть руки, щоб утворити піну з різних боків.
- Продовжуйте терти руки протягом 40 секунд. Потрібен таймер? Уявіть собі, що ви 4 рази співаєте «3 днем народження» для друга!
- Добре промийте руки під проточною водою.
- Витріть руки чистим рушником.






# АКТИВНОСТІ ДЛЯ НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ



# ЗДОРОВ'Я ТА ПСИХОСОЦІАЛЬНА ПІДТРИМКА ЧЕРЕЗ ГРУ



Більше інформації про психосоціальне благополуччя ви можете дізнатися на **ст.19** «Психосоціальне благополуччя і гра». У цьому посібнику є багато активностей, які підтримують психосоціальне благополуччя дітей – вони позначені зірочкою (\*).

ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?	 ВІК	 ЧАС	 КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ
Весело навіть на віддалі	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти розвивають навичку дотримуватися безпечної відстані	6+	30+ хв	2+
МастерШеф	Здорове харчування	Діти розвивають навички здорового харчування	6+	20+ хв	2+
Приємних снів	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти дізнаються, чому режим сну важливий для нашого здоров'я	6+	15+ хв	2+
Що захищає нас від вірусу?	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти дізнаються про різні типи вакцин	6+	15+ хв	6+
Догори дриґом!	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти дізнаються про користь фізичної активності	6+	15+ хв	3+
Хто твій герой?*	Впевненість у собі	Діти розвивають впевненість у своїх силах	6+	30+ хв	2+
Зорепад емоцій*	Емоційний інтелект	Діти розвивають емоційний інтелект і самоконтроль	6+	30+ хв	2+
Пташка надії*	Емоційний інтелект	Діти вчать піклуватися про свій емоційний стан	6+	30+ хв	2+
Книга-акордеон*	Відчуття приналежності	Діти розвивають суспільну та етнічну свідомість	6+	30+ хв	2+
Пазл майбутнього*	Цілепокладання	Діти вчать планувати та ставити цілі	6+	30+ хв	2+
Скарби всесвіту*	Цілепокладання	Діти вчать визначати кроки для досягнення власної мети	6+	30+ хв	2+
Коти і Миші	Фізична витривалість	Діти розвивають фізичну витривалість	6-9	15+ хв	6+
Брудні руки	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти дізнаються, чому важливо мити руки	6-9	20+ хв	2+
Запитай – дізнайся!	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти дізнаються достовірну інформацію про COVID-19	7+	30+ хв	2+
Естафета малювання*	Прийняття рішень	Діти вчать швидко приймати рішення	8+	20+ хв	4+
Імунітет – сила!	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти дізнаються більше про значення імунної системи	10+	15+ хв	8+
Тікаймо від Вірусу!	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти дізнаються більше про те, як запобігти хворобам	10+	20+ хв	6+
Досягни мети! *	Планування	Діти вчать планувати свій день	10+	30+ хв	2+
Чисте довкілля	Фізичне здоров'я та особита гігієна	Діти вчать зберігати довкілля чистим	10+	15+ хв	6+

# ВЕСЕЛО НАВІТЬ НА ВІДДАЛІ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
-



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають навичку дотримуватися безпечної відстані, не торкаючись один одного.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що ви стали робити по-іншому, зважаючи на соціальну дистанцію?
- Чому ми повинні дотримуватися безпечної дистанції з друзями?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям пригадати свою улюблену гру та придумати новий оригінальний спосіб гри, не торкаючись один одного.
2. Випробуйте різні ідеї. Деякі з них можуть не вдатися одразу, але не засмучуйтеся – це нормально! Заохочуйте дітей шукати креативні рішення.
3. Заохочуйте дітей ділитися своїми ідеями з однолітками щодо того, як перейти до наступного етапу гри.



**Переконайтеся у тому,** що хлопці та дівчата беруть активну участь у грі. Підтримуйте дітей та шукайте нові можливості, щоб допомогти їм дотримуватися безпечної соціальної дистанції.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/nOpN4qhibN4>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра занадто складна, запропонуйте дітям обрати іншу гру, в якій буде менше рухів.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть обрати серед учасників арбітра. Запропонуйте дітям створити «штрафи» для учасників, які підходять один до одного занадто близько. Заохочуйте дітей мислити креативно, однак контролюйте, щоб умови та правила гри були комфортними для усіх учасників.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про важливість дотримання соціальної дистанції.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що ви з друзями змінили у грі задля дотримання соціальної дистанції?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як дотримання безпечної соціальної дистанції допомагає нам піклуватися про себе та про інших?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які ще креативні способи гри можна придумати, дотримуючись безпечної соціальної дистанції?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мислять креативно, пропонують цікаві ідеї, дотримуючись безпечної соціальної дистанції під час гри;
- хлопці та дівчата ефективно вирішують проблеми, дотримуючись безпечної соціальної дистанції під час гри.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# МАСТЕРШЕФ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають навички здорового харчування. Запропонуйте дітям визначити, яка з їхніх улюблених страв є корисною, а яка - ні. Чому?



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі питання:

- Які продукти споживає ваша родина регулярно?
- Що ви відчуваєте після того, як з'їсте ці продукти?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
папір,  
тощо

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям скласти меню харчування для своєї родини. Попросіть їх намалювати страву або продукт, який вони люблять їсти.
2. Коли діти закінчать малювати, запропонуйте їм поділитися своїми малюнками один з одним. Обговоріть, які продукти є здоровими, а які ні.
3. Здорове харчування включає різноманітну їжу! Попросіть дітей класифікувати свою їжу на такі категорії: фрукти, овочі, зернові, молочні, білкові продукти.
4. Заохочуйте дітей ділитися своїми ідеями з однолітками щодо того, як перейти до наступному раунду гри.



**Переконайтеся у тому,** що хлопці та дівчата беруть активну участь у грі. Заохочуйте дітей брати участь в обговоренні здорового харчування.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/lwTPXyu2PFO>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть розпочати з перегляду відео про різні категорії здорової їжі. Заохочуйте дітей брати активну участь в обговоренні різних продуктів.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям створити рецепт здорової їжі та поділитися інформацією, що робить страву корисною.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про важливість здорового харчування.

### ПРИГАДАЙТЕ

Більшість продуктів, які ви намалювали, відносяться до категорії корисних чи некорисних? Поясніть чому.

### ПОДІЛІТЬСЯ

Здорове харчування: чому це важливо?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що є доказом того, що і хлопці, і дівчата харчуються правильно у вашій родині?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці і дівчата беруть активну участь в обговоренні теми здорового харчування;
- хлопці і дівчата діляться ідеями та своїми малюнками один з одним, демонструють розуміння здорового харчування.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ПРИЄМНИХ СНИВ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються, чому режим сну важливий для нашого здоров'я. Діти відгадують сни одне одного.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Скільки годин ви зазвичай спите вночі?
- Як ви себе почуваєте наступного дня, коли не можете виспатися вночі? Що ви відчуваєте, коли, навпаки, багато спите?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям уявити, що вони сплять.
2. Запропонуйте дітям спробувати вгадати сни одне одного.
3. Запропонуйте дітям поміркувати, як можна вгадати сни одне одного?
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.
5. Після того, як усі бажаючі поділяться ідеями, запропонуйте дітям уявити, що вони знову лягають спати. Виділіть декілька хвилин, щоб заспокоїтися та розслабитися.



**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата беруть активну участь у грі, заохочуйте дітей ділитися думками одне з одним.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/RR0q7DIhLm4>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, дітям можна запропонувати зобразити свої сни за допомогою слів і звуків.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть придумати власний ритуал перед сном.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про важливість регулярного сну для здоров'я.



## ПРИГАДАЙТЕ

Які відчуття з'явилися у вашому тілі, коли ви достатньо відпочили після гри?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чому важливо виспатися вночі?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як ви забезпечуєте достатню кількість годин для сну щодня?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата фантазують, міркують про сни, а також демонструють їх різними способами, щоб інші могли вгадати;
- хлопці та дівчата можуть ділитися думками про те, чому важливо виспатися і як готуватися до сну.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

---

---

---

# ЩО ЗАХИЩАЄ НАС ВІД ВІРУСУ?



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються про різні типи вакцин, а також про роль вакцин для захисту здоров'я від різних хвороб.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Які віруси ви знаєте? Наведіть приклади.
- Як віруси впливають на здоров'я людини?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
2-4  
повітряні  
кульки або  
м'ячики

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте двом учасникам, за бажанням зіграти роль вірусів. Віруси спробують заразити інших учасників, торкнувшись їх. Решта дітей повинні робити все можливе, щоб їх не торкнулися віруси.

2. Роздайте кульки або м'ячі іншим дітям. Діти з м'ячами або кульками представляють вакцину і не можуть бути уражені вірусом. Однак існує правило: учасник може утримувати м'яч лише п'ять секунд, а потім повинен передати його іншому учаснику.
3. Учасники без м'яча, які були уражені вірусом, приєднуються до команди вірусів.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому,** що хлопці та дівчата беруть активну участь у грі, заохочуйте дітей брати участь в обговоренні.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/tjx7WwcUpGs>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, можна обмежити кількість вірусів та кількість вакцин (кульок, м'ячів).
- Якщо гра занадто проста, діти можуть додати кількість м'ячів, які будуть символізувати захисні можливості організму, як-от: миття рук, здорову їжу та інші методи профілактики.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, які існують методи захисту здоров'я від вірусів.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли під час гри ви були захищені вакциною, тобто мали у руках м'яч?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи вакцинувалися ви коли-небудь? Чому це важливо?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які існують інші способи для захисту організму від вірусу?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата передають одне одному м'ячі, які є вакциною, для того, щоб захиститися від вірусів;
- хлопці та дівчата можуть пояснити важливу роль вакцини, а також поділитися іншими способами захисту від вірусів.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ДОГОРИ ДРИГОМ!



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються про користь фізичної активності, використовуючи різні частини тіла для створення веселих рухів.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як можна порухатися різними частинами тіла: ступнями, ногами, руками, стегнами, усім тілом? Запропонуйте дітям продемонструвати різні рухи.
- Чому важливо бути фізично активним?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість учасників  
3+



Час  
15+ хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям обрати дві різні частини свого тіла.
2. Разом з дітьми придумайте різні веселі рухи обраними частинами тіла. Запропонуйте дітям подумати над рухами, які зможуть зробити усі учасники.
3. Коли всі учасники створять свої рухи, запропонуйте продемонструвати їх іншим учасникам.
4. Перший учасник демонструє свої рухи. Всі інші учасники повторюють рухи за ним.
5. Коли один учасник продемонструє рухи, завдання інших – повторити ці рухи. Заохочуйте дітей рухатися якомога швидше.



### КРОК 4

6. Запропонуйте дітям пригадати інші рухливі ігри та поділитися з іншими учасниками.

**Переконайтеся у тому, що усі учасники** почуватися комфортно, виконуючи різні рухи протягом усієї гри.

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям зосередитися на запам'ятовуванні лише власних рухів і дій двох інших учасників.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть спробувати повторити рухи іншими частинами тіла.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про важливість фізичної активності.



### ПРИГАДАЙТЕ

Які рухи вам сподобалися найбільше? Чому?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Що ви робили цього тижня для того, щоб залишатися фізично активними?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ви можете робити щодня для того, щоб бути фізично активними?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата міркують про фізичну активність;
- хлопці та дівчата мають можливість виконувати різні рухи;
- хлопці та дівчата запам'ятовують і виконують більше ніж один рух.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# ХТО ТВІЙ ГЕРОЙ?



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЬ?

Під час цієї гри діти розвивають впевненість у своїх силах.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Ким ви хочете стати, коли виростите?
- Чому саме ця професія є для вас важливою?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
папір

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям подумати про професію, яка їм подобається, не озвучуючи свої думки іншим учасникам.
2. Запропонуйте дітям відгадати професії одне одного за допомогою підказок: малюнків, рухів, жестів. Заохочуйте дітей відгадати усі професії учасників.
3. Після того, як усі учасники відгадають професії одне одного, запропонуйте дітям подумати про героїв в їхній родині чи громаді.
4. Запропонуйте дітям розповісти історію про свого героя у будь-який креативний спосіб. Заохочуйте дітей до творчості!

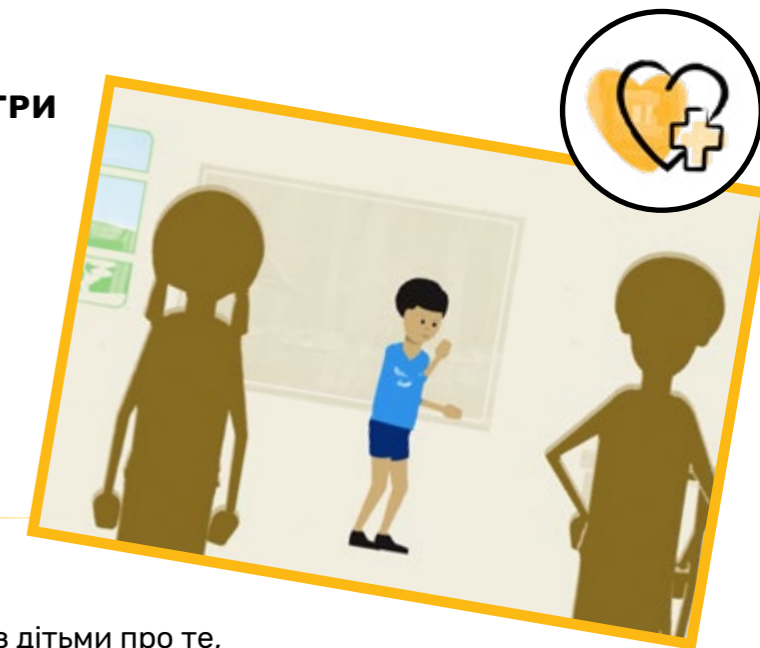


Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата беруть активну участь у грі. Спробуйте обговорити з дітьми гендерну рівність в різних професіях.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
[https://youtu.be/dmup-b\\_3ES0](https://youtu.be/dmup-b_3ES0)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям скористатися підказкою, назвавши першу букву або перший склад назви професії.
- Якщо гра занадто легка, дітям можна запропонувати ввести обмеження у кількості спроб, часі відгадування, підказок.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, яким чином їхні герої допомагають розвивати впевненість.

### ПРИГАДАЙТЕ

Чому людина, яку ви обрали, є героєм для вас?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як саме цей герой допомагає вам не втрачати віру у власні сили?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що потрібно робити, щоб бути схожим на вашого героя?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата обирають героя у своїй родині чи громаді;
- хлопці та дівчата мають можливість ділитися своїми думками, почуттями з іншими.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---



# ЗОРЕПАД ЕМОЦІЙ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають емоційний інтелект і самоконтроль, створюючи контейнери з емоціями.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що викликає у вас радість чи сум?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+

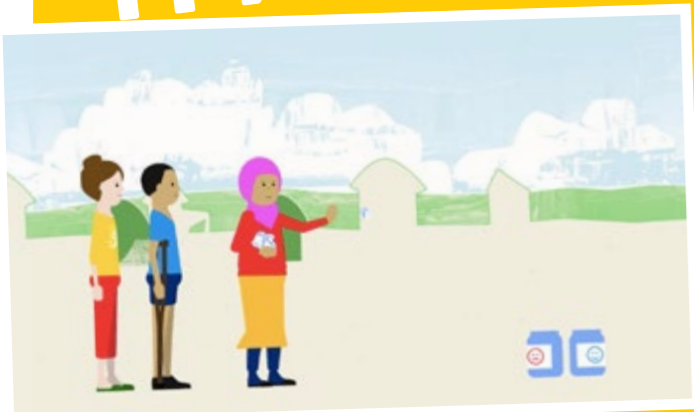


Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
2 контейнери,  
олівці,  
фломастери,  
папір

## ХІД ГРИ



3. Запропонуйте дітям вигадати власні правила для наступного раунду.
4. Після гри обговоріть з дітьми ідеї в контейнерах. Запитайте дітей, де можна зберігати контейнер із щасливими ідеями. Запропонуйте дітям скористатися ідеями зі щасливого контейнера, коли їм буде сумно або коли вони будуть відчувати занепокоєння.

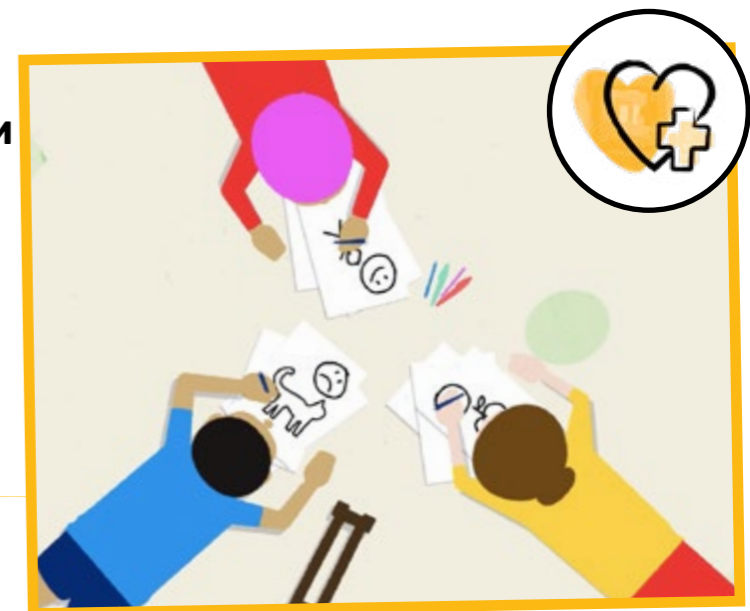
1. Запропонуйте дітям написати або намалювати дві речі, які засмучують їх, і чотири речі, які роблять їх щасливими. Вони можуть написати або намалювати кожну ідею на окремому аркуші паперу.
2. Запропонуйте дітям створити один щасливий контейнер, а інший – сумний. Далі запропонуйте дітям скрутити всі аркуші в паперові кульки та помістити сумні кульки у сумний контейнер та щасливі кульки – у щасливий контейнер.

**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата однаково залучені.** Зверніть увагу, що деяким дітям може знадобитися особлива підтримка через стурбованість або особливі потреби. За потреби, зверніться до їхніх батьків чи опікунів.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/NH9mQjTN39M>

## УСКЛАДЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, діти можуть назвати одну людину, одне місце та одну річ, що роблять їх щасливими.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть розповісти історію про те, що робить їх щасливими і чому саме.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як керувати своїми емоціями.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що вирізняє ідеї зі щасливого контейнера?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Пригадайте ситуацію, коли вам було сумно? Що допомогло вам почуватися краще?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ви робили, коли вам було сумно або ви відчували занепокоєння?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мають можливість поміркувати, намалювати або написати те, що робить їх щасливими;
- хлопці та дівчата можуть придумати різні способи, як керувати власними емоціями.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ПТАШКА НАДІЇ

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЬ?

Під час цієї гри діти вчаться піклуватися про свій емоційний стан, створюючи власну тварину, що демонструватиме турботу про себе та підтримку інших.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Як ви щоденно доглядаєте за собою?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
папір

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям пригадати улюблену тварину (наприклад, пташку, мавпу, ведмедя тощо) та намалювати чи створити її за допомогою матеріалів, що є довкола.
2. Запропонуйте на одній із частин тварини намалювати або написати як діти доглядають за собою. На іншій частині тварини запропонуйте дітям намалювати або написати людей, які їх підтримують.
3. За бажанням діти можуть задекорувати своїх тварин. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата беруть активну участь у грі. Зверніть увагу на те, що і хлопці і дівчата можуть мати однакові емоції.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/0h4T7jI7vko>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте виготовити закладку для книги, а не тварину.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте створити тварину, яка може стояти самостійно.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як варто піклуватися про себе.



## ПРИГАДАЙТЕ

Які дії та яких людей ви зазначили на створеній тварині?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Як вони допомагають вам почуватися краще?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете допомогти собі, коли ви емоційно пригнічені?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата визначають варіанти турботи про себе, а також людей, які їх підтримують;
- діти мають змогу створити власний витвір;
- хлопці та дівчата можуть висловити думки щодо турботи про себе у нелегкі часи.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# КНИГА-АКОРДЕОН



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри, діти розвивають суспільну та етнічну свідомість, діляться традиціями та історією своєї національності, створюючи власну книгу-акордеон



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке апитання:

- Які історії ви знаєте про свій народ?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
папір, інші  
підручні  
матеріали

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям створити власну книгу-акордеон. Розріжте аркуш паперу на дві смужки і складіть їх разом зигзагом.
2. Запропонуйте дітям пригадати улюблену історію їхньої сім'ї чи народу.
3. Діти можуть намалювати або написати свою улюблену історію у власну книгу.



Переконайтеся у тому, що і хлопці, і дівчата можуть мати однакові сильні сторони характеру та компетенції.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/6fBbBISkrcM>

## УСКЛАДЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть розпочати з мозкового штурму та разом придумати та розказати історії вголос.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть створити довшу книгу-акордеон з більш детальною розповіддю.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про їхню приналежність до певної спільноти та культури.

### ПРИГАДАЙТЕ

Чому вам подобається саме ця історія?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому ця історія важлива для вашої сім'ї та/або народу?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які історії ви знаєте та хочете розказати іншим про національні особливості вашого народу?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мають змогу пригадати історію, яка має для них особливе значення;
- хлопці та дівчата мають змогу поділитися з іншими історією у будь-який комфортний спосіб.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ПАЗЛ МАЙБУТНЬОГО



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
папір,  
ножиці



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться планувати та ставити цілі, створюючи власний пазл із зображенням того, що хочуть зробити в майбутньому.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке цілі?
- Як ви уявляєте своє майбутнє?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям зобразити те, чим вони хочуть займатися, коли виростуть. Заохочуйте їх заповнити сторінку своїм малюнком.
2. Коли діти закінчать свої малюнки, запропонуйте перевернути картинку і намалювати шматочки пазла на звороті.
3. Запропонуйте дітям вирізати частини пазлу та скласти їх знову разом.
4. Запропонуйте дітям поділитися власними ідеями та малюнками одне з одним.



Переконайтеся у тому, що діти працюють над досягненням власних цілей та підтримують одне одного.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/svBE9QFhb-A>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, діти можуть зробити пазл з меншою кількістю частин.
- Якщо гра занадто легка, дітям можна запропонувати скласти створений пазл, не використовуючи рук.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, чому важливо думати про майбутнє та ставити цілі.

### ПРИГАДАЙТЕ

Яку ціль ви намалювали на своєму пазлі?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому ця ціль у пазлі є важливою для вас?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що зараз ви можете зробити для досягнення своєї цілі?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата міркують про своє омріяне майбутнє та зображують його на малюнку;
- хлопці та дівчата почувають себе комфортно, коли діляться власними цілями з іншими;
- хлопці та дівчата визначають свої цілі, а також планують кроки для їхнього досягнення.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# СКАРБИ ВСЕСВІТУ

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться визначати кроки для досягнення власної мети, створюючи пригодницьку історію, де персонажі досягають своїх цілей.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке мета?
- Які ваші цілі у житті?
- Як ви думаєте, що люди роблять для досягнення своїх цілей?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям створити спільну історію про якусь пригоду. Історія має показати, як герої досягають своїх цілей.
2. Не обмежуйте уяву дітей, запропонуйте дітям створити збірку оповідань, створити героїв або увіжити себе у ролі героїв.



Переконайтеся в тому, що хлопці та дівчата беруть активну участь в обговореннях та мають рівні можливості для прояву лідерства в команді.

ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО: [https://youtu.be/XUKK\\_GNKRY4](https://youtu.be/XUKK_GNKRY4)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям разом поміркувати які кроки повинен зробити герой, щоб досягти своїх цілей.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям скласти дві або більше різних кінцівок до власних історій.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, що потрібно зробити для досягнення мети.

## ПРИГАДАЙТЕ

Які кроки робили ваші герої для досягнення цілей?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чи пам'ятаєте ви момент, коли ви досягли поставленої мети або час, коли наполегливо працювали над її досягненням? Як саме ви досягли своєї цілі?

## ПОМІРКУЙТЕ

Яку ціль ви маєте зараз і які кроки ви маєте зробити для її досягнення?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мають можливість фантазувати та складати історії;
- хлопці та дівчата почувають себе комфортно, коли діляться цілями з іншими;
- хлопці та дівчата міркують про різні кроки для досягнення своїх цілей.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# КОТИ І МИШІ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають фізичну витривалість, жваво переміщуючись з кола у коло.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чому важливо мати гарну фізичну форму?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6-9



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
будь-що для  
позначення  
круга -  
мотузка,  
крейда, обруч  
тощо

## ХІД ГРИ



1. Для розминки запропонуйте дітям пригадати та продемонструвати звуки, які видають кішки.
2. Оберіть в команді одного учасника, який буде Котом. Інші учасники будуть Мишами.
3. Запропонуйте Мишам обрати місце на землі і намалювати коло навколо себе.
4. Поясніть дітям та продемонструйте, що Миші починають рухатися у своїх колах. Коли Кіт «нявкає», їм потрібно

залишити своє коло та знайти собі нове коло. Кіт також намагається знайти собі коло. Учасник, який не знайшов вільного кола, стає наступним Котом.

5. Нагадайте дітям, що лише одна дитина може перебувати в колі одночасно, і дитина, яка першою встала ногою в коло, може залишитися в цьому колі.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що хлопці та дівчата грають безпечно та обережно одне з одним. Заохочуйте дітей випробувати різні способи переміщення.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/leSwhNMRc7M>

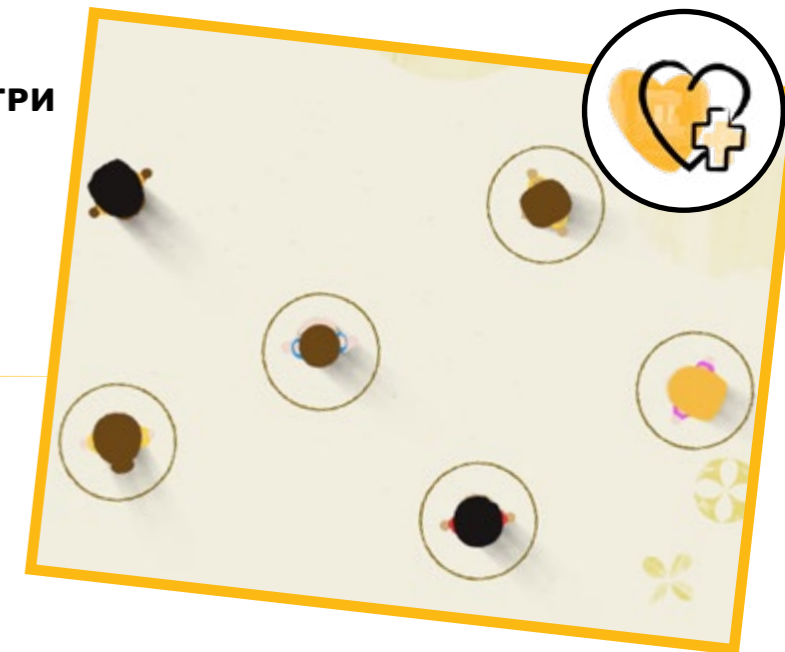
## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, діти можуть намалювати своє коло подалі один від одного.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть додати збільшити кількість Котів.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть розвивати фізичну витривалість.



## ПРИГАДАЙТЕ

Які частини вашого тіла були найбільш задіяні під час гри?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Пригадайте, де у реальному житті вам знадобиться рухатися з такою самою швидкістю?

## ПОМІРКУЙТЕ

Які інші вправи та активності, що допомагають розвивати швидкість, ви знаєте?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мають можливість переміщатися до різних кіл;
- дівчата та хлопці розвивають швидкість під час гри;
- хлопці та дівчата обирають різні рухи для розвитку швидкості.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# БРУДНІ РУКИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються, чому важливо мити руки, створюючи пісню.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що нам потрібно для миття рук?  
(відповідь: мило і вода)
- Скільки часу ми повинні мити руки?  
(відповідь: 40 секунд)



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6-9



Кількість  
учасників  
2+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



Переконайтеся в тому, що хлопці та дівчата мають рівні умови та діляться своїми ідеями з іншими.

1. Запропонуйте дітям разом придумати пісню про те, чому важливо мити руки. За основу можна взяти мелодію улюбленої пісні.
2. Чи можете скласти пісню тривалістю хоча б 40 секунд? Спробуйте пофантазувати!
3. Запропонуйте дітям поділитися своїми ідеями назагал щодо різних пісень та ритмів.

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!



## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ



- Якщо гра заскладна, діти можуть обрати усім відому пісню та змінити лише деякі слова.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть додати до пісні дії, щоб показати, як правильно мити руки.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, чому важливо мити руки.

### ПРИГАДАЙТЕ

Чи 40 секунд - це довгий проміжок часу для вас чи ні?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому важливо мити руки особливо під час COVID-19?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете навчити інших членів родини дотримуватися правил миття рук?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мають можливість переміщатися до різних кіл;
- дівчата та хлопці розвивають швидкість під час гри;
- хлопці та дівчата мають можливість обирати різні види рухів для переміщення.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ЗАПИТАЙ-ДІЗНАЙСЯ!

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються достовірну інформацію про COVID-19 та створюють власну гру з однолітками.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Які ігри ви любите грати зі своїми друзями?
- Що ви знаєте про COVID-19?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
7+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
папір, інші  
матеріали для  
декору, за  
можливості  
інформаційні  
брошури про  
COVID-19

## ХІД ГРИ

1. Розпочніть гру з мозкового штурму. Разом з дітьми складіть список запитань, які вони хочуть дізнатися про COVID-19.
2. Запропонуйте дітям попрацювати разом, щоб знайти відповіді на їхні запитання. За наявності інформаційних брошур, скористайтеся ними, щоб дізнатися більше про COVID-19.
3. Запропонуйте дітям створити власну гру із запитаннями та відповідями про COVID-19.
4. Виділіть достатньо часу для дітей, щоб пограти разом.

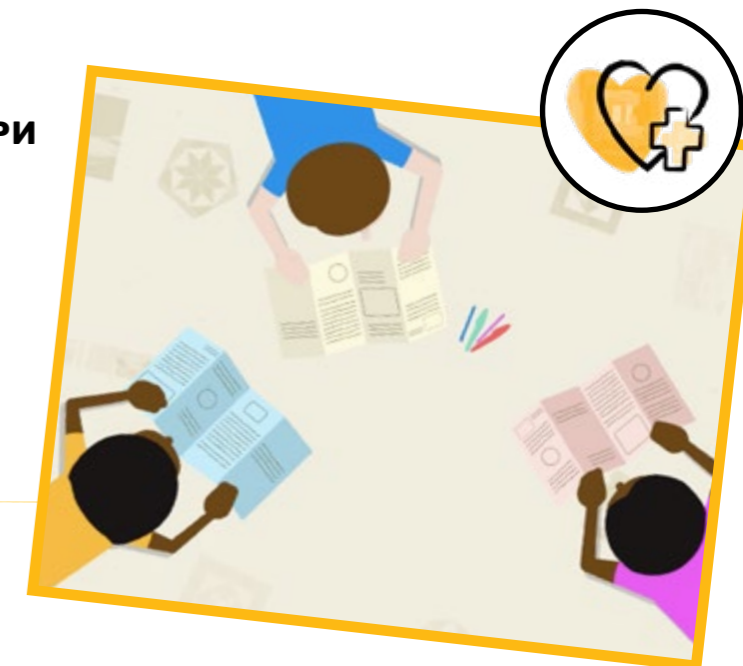


Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають доступ до достовірного джерела інформації. Заохочуйте усіх дітей взяти участь в обговоренні.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/EP0PgZDC-OM>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть перевірити свою інформацію про COVID-19 за допомогою дорослих.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть разом дослідити міфи та стереотипи про COVID-19.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри зробіть висновки та поділіться ключовою інформацією, яка є важливою для дітей.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що нового ви дізналися про COVID-19 та чим можете поділитися з іншими?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви отримуєте важливу інформацію про COVID-19?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які можуть бути наслідки надання недостовірної інформації про COVID-19?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата ставлять запитання та шукають відповіді про COVID-19;
- хлопці та дівчата шукають веселі способи ставити запитання та відповідають на них.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---



# ЕСТАФЕТА МАЛЮВАННЯ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
8+



Кількість  
учасників  
4+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
папір, інші  
матеріали  
для декору



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться швидко приймати рішення, створюючи спільний малюнок,



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що ви вмієте робити дуже швидко?
- Чи доводилося вам коли-небудь швидко приймати рішення?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди по чотири або більше осіб.
2. Діти можуть розміститися у колі навколо одного аркуша паперу. Переконайтеся, що кожна дитина має олівці чи фломастери для малювання. Кожна команда спільно обирає малюнок, який буде малювати.

3. Упродовж 10 секунд кожна команда створює свій малюнок.
4. Коли діти чують «Зміна!», вони передають свій малюнок іншій команді по колу, яка продовжує роботу над малюнком і так відбувається доти, поки кожний малюнок не повернеться до своєї команди. Команди діляться фінальними роботами одна з одною.
5. Заохочуйте дітей брати активну участь у обговоренні.

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

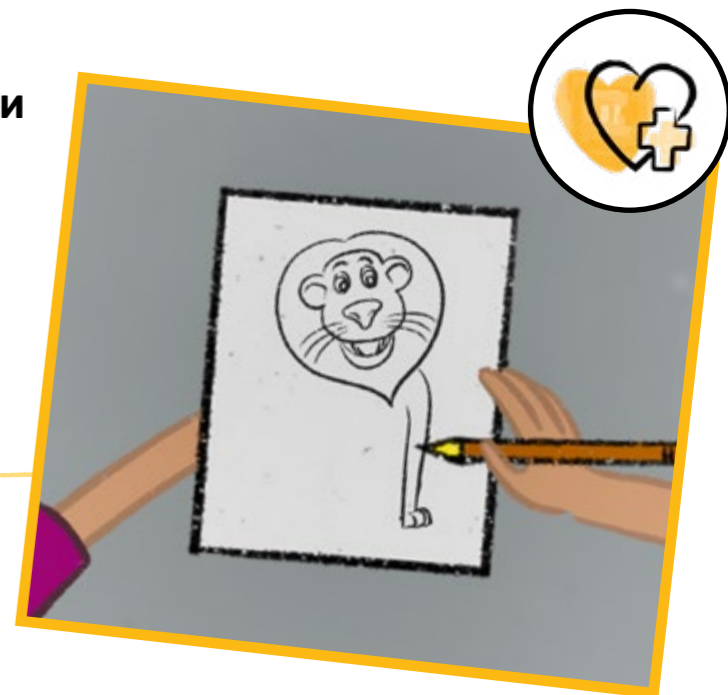
## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, дітям можна виділити більше часу для малювання, наприклад 20 секунд.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть спробувати малювати невідомою рукою.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, що саме допомагає приймати рішення швидко.



## ПРИГАДАЙТЕ

Коли ви отримали новий аркуш, як ви прийняли рішення, що саме малювати?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Наведіть приклади, коли вам доводилося швидко приймати рішення?

## ПОМІРКУЙТЕ

У вашому повсякденному житті, що вам допомагає приймати рішення швидко?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата дотримуються регламенту під час малювання;
- хлопці та дівчата передають малюнки іншій команді;
- хлопці та дівчата мають змогу ідентифікувати моменти прийняття рішень, а також діляться ідеями щодо їх швидкого прийняття.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ІМУНІТЕТ – СИЛА!



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються більше про значення імунної системи, граючись у «віруси» і «організми».



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке вірус?
- Як ваша імунна система допомагає захистити організм від вірусів?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
8+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у пари та стати одне за одним. Таким чином діти утворюють два кола. Це і буде Імунною системою.
2. Запропонуйте одній парі стати Вірусом та Організмом. Ця пара може рухатися по ігровому полю не тільки всередині, а й зовні кола.
3. Коли діти почують команду «Рушаймо!», Вірус буде намагатися наздогнати Організм та спробує її уразити.

4. У будь-який час Організм може зупинитися навпроти учасника Імунної системи. Цей учасник стає новим Організмом. А попередній Організм стає Імунною системою.
5. Якщо Вірус наздогнав Організм, вони міняються ролями.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають рівні можливості та безпечне середовище для того, щоб грати у Віруси та Організми.**



**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** [https://youtu.be/8ne\\_8k6D8Bw](https://youtu.be/8ne_8k6D8Bw)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, оберіть лише одного гравця для ролі Імунної системи, а не пару.
- Якщо гра занадто легка, оберіть двох дітей для ролі Вірусів та двох дітей для ролі Організмів.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про роль імунної системи для захисту організму від вірусів.

### ПРИГАДАЙТЕ

Коли ви були у ролі Організма, що ви відчували, коли знали, що у вас є спосіб бути в безпеці?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи хворіли ви коли-небудь вірусною хворобою? Як ви себе почували? Що ви робили, щоб одужати?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ви можете зробити для того, щоб зміцнити імунітет і запобігти захворюванням?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мають змогу легко переміщатися між Імунною системою, Вірусом та Організмом;
- хлопці та дівчата демонструють розуміння того, як віруси вражають організм, а також розуміють значення імунної системи для його захисту.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ТІКАЙМО ВІД ВІРУСУ!

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються більше про те, як запобігти хворобам, ухиляючись від попадання м'яча, який є «вірусом».

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Чи хворіли ви коли-небудь на вірусне захворювання?
- Які відчуття у вас були під час хвороби?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі та  
4 конуси  
для  
ігрового  
поля

## ХІД ГРИ

**1.** Разом з дітьми визначте прямокутне поле для гри. За допомогою конусів позначте дві безпечні зони з обох боків поля.

**2.** Оберіть 2 учасника, які будуть Ролерами та будуть стояти з обох боків прямокутного поля, один навпроти одного. Решта дітей стоятимуть всередині поля.

**3.** Ролери котять м'ячі по землі через поле одне одному. М'ячі символізують віруси.

**4.** Коли діти почують команду «Вперед!», вони переміщуються з однієї безпечної зони в іншу, уникаючи вірусу, тобто м'яча.

**5.** Якщо м'яч, тобто вірус, торкається дитини, то вона приєднується до Ролерів і допомагає їм уражати інших учасників вірусом.

**6.** Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що в усіх дітей є можливість спробувати себе у ролі Ролера та, що усі діти грають безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** [https://youtu.be/8QZrhEgh1\\_o](https://youtu.be/8QZrhEgh1_o)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть збільшити безпечну зону для переміщення, тобто прямокутне поле.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть зменшити безпечне поле, щоб було складніше ухилятися від м'ячів.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як уникати захворювань профілактичним методом.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які стратегії вам доводилося використовувати для того, щоб уникнути «вірусів» (м'ячів), під час гри?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які шляхи розповсюдження вірусу існують?

### ПОМІРКУЙТЕ

Яким чином можна уникнути вірусних захворювань? Як можна захистити свій організм?

## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата працюють разом для того, щоб уникнути ураження вірусом;
- хлопці та дівчата дбають про безпеку одне одного, коли вони ухиляються від попадання м'ячів;
- хлопці та дівчата можуть назвати декілька способів, як уникнути вірусів.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ДОСЯГНИ МЕТИ!



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час гри діти вчаться планувати свій день, ставлячи та досягаючи цілі.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, запропонувавши:

- Подумайте про цілі, яких ви хочете досягти впродовж дня. Намалюйте або запишіть кожну ціль на окремому аркуші паперу. Після написання згорніть аркуші.



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
фломастери,  
стікери,  
віник,  
мотузка

## ХІД ГРИ



1. Разом з дітьми позначте лінію старту на полі.
2. Попросіть усіх дітей стати перед лінією старту і кинути свої аркуші паперу якомога далі за лінію старту.

3. Запропонуйте дітям дістати свої папірці назад. Наприклад, діти можуть спробувати дотягнутися лише руками. Спробуйте ускладнити завдання і запропонуйте дітям дістати папірці, не торкаючись землі ногами.
4. Запропонуйте дітям придумати інші варіанти, як можна разом зібрати усі цілі на полі.
5. Запропонуйте дітям вгадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що діти мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно і чесно.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть обрати будь-який предмет, який допоможе діставати цілі за лінією.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть встановити штраф за порушення правил. Наприклад, їм потрібно повернути дві цілі за лінію старту.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть спланувати свій день.

### ПРИГАДАЙТЕ

Поділіться своїми цілями, які ви написали, з іншими учасниками.

### ПОДІЛІТЬСЯ

Який день можна назвати вдалим? З чого він складається?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ви можете зробити задля досягнення запланованих цілей на день?

Структурованість допомагає дітям відчувати себе в безпеці та формувати очікування від домашнього чи шкільного середовища, попри непередбачуваність зовнішнього світу. Запропонуйте дітям створити щоденну рутину.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата слухають одне одного та пропонують цікаві ідеї, щоб досягти цілей;
- хлопці та дівчата складають перелік завдань, які важливо виконувати впродовж дня;
- хлопці та дівчата мають можливість включити важливі завдання в щоденний розпорядок.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# ЧИСТЕ ДОВКІЛЛЯ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться зберігати довкілля чистим, викидаючи сміття у кошик під час естафети.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що ви робите зі сміттям, яке бачите навколо себе? У своєму місті?
- Як ви відчуваєтеся, коли бачите сміття навколо?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
крейда або  
хулахуп,  
використаний  
папір, кошик  
(або інша  
ємність)

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися в команди з однаковою кількістю учасників. Надайте кожній команді використаний папір.
2. Позначте лінію старту та поясніть дітям, що гра буде відбуватись у формі естафети. Запропонуйте командам вирішити, де розмістити хулахуп або намалювати коло крейдою за лінією старту та на якій відстані від лінії старту воно має бути. Також запропонуйте дітям поставити кошик за колом, самостійно визначаючи, на якій відстані він буде.

3. Запропонуйте командам розмістити використаний папір по всьому колу, стати перед лінією старту та вишикуватись командами одне за одним.
4. Запропонуйте добровольцю стати ведучим і сказати: «На старт! Увага! Руш!». Перший учасник з кожної команди біжить до кола своєї команди, бере один із паперових елементів та намагається закинути його до кошика, при цьому не виходячи за межі кола.
5. Якщо гравець не влучає в кошик, він повертає цей елемент до кола, а сам повертається до своєї команди. Щойно цей учасник повертається до команди, він стає позаду і до кола вирушає наступний учасник. Гра продовжується доти, доки весь папір не опиниться у кошику.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



Переконайтеся у тому, що усі діти активно беруть участь у командній взаємодії.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
[https://youtu.be/QgUkJ2\\_17DI](https://youtu.be/QgUkJ2_17DI)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, дайте дітям дві спроби влучити до кошика за один хід.
- Якщо гра занадто легка, збільшіть відстань від кола до кошика.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, як зберегти довкілля чистим.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які відчуття були у вас, коли ви влучали в кошик?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому, на вашу думку, важливо підтримувати довкілля чистим?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо робити щодня для збереження довкілля?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата визначають способи збереження довкілля;
- хлопці та дівчата пояснюють необхідність збереження довкілля своєї країни/міста.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---


# КОГНІТИВНИЙ РОЗВИТОК ЧЕРЕЗ ГРУ



## КОГНІТИВНА СКЛАДОВА

ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?	ВІК	ЧАС	КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ
Грай, музико, грай!*	Креативність	Діти вчатьсь креативно мислити	1+	15+ хв	2+
Веселий фрукт*	Увага	Діти вчатьсь зосереджуватись	3+	20+ хв	3+
Я - дизайнер!*	Креативність	Діти розвивають креативність	6+	30+ хв	2+
Органайзер	Організованість	Діти вчатьсь впорядковувати предмети за характеристиками	6+	20+ хв	6+
Підморгни*	Увага	Діти вчатьсь зосереджуватись на завданні	6+	10+ хв	6+
Кольорове меморі*	Пам'ять	Діти покращують свою пам'ять	6+	15+ хв	6+
Запам'ятай мене*	Пам'ять	Діти розвивають пам'ять	6+	10+ хв	6+
Скажи без слів*	Креативність	Діти розвивають креативність	6+	10+ хв	3+
Креативний м'яч*	Креативність	Діти розвивають креативність	6-9	15+ хв	6+
Перерахуйте*	Увага	Діти вчатьсь зосереджуватись на завданні	10+	15+ хв	6+
Таємний директор *	Увага	Діти дізнаються про важливість концентрації на завданні	10+	20+ хв	4+
Природний оркестр *	Креативність	Діти розвивають креативність	10+	20+ хв	2+

## ГРАМОТНІСТЬ

ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?	 ВІК	 ЧАС	 КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ
Мені подобається морозиво	Усне мовлення та аудіювання	Діти вчаться декламувати речівки	3-7	10+ хв	6+
Ланцюжок рим	Читання	Діти вчаться римувати	6+	10+ хв	10+
Тваринний шифр	Усне мовлення та аудіювання	Діти вивчають нову лексику	6+	15+ хв	6+
Танець по складах	Читання	Діти вчаться ділити слова на склади	6+	15+ хв	4+
Час годування	Читання	Діти вчаться використовувати свою уяву для створення власної історії	6+	15+ хв	10+
Живі літери	Письмо	Діти вивчають правопис	6+	15+ хв	6+
Диктант на швидкість	Письмо	Діти вчаться складати зі слів речення	7+	20+ хв	6+
Мене звати...	Читання/письмо	Діти вивчають прикметники	7+	20+ хв	6+
Зміни слово	Усне мовлення та аудіювання	Діти вивчають нові слова, розширюють свій словниковий запас	9+	15+ хв	10+
Заморожені історії	Усне мовлення та аудіювання	Діти вчаться розповідати структуровані історії	10+	30+ хв	4+



## МАТЕМАТИКА

ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?	 ВІК	 ЧАС	 КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ
Підкидай та бігай	Робота з даними	Діти вчаться працювати з даними	7+	20+ хв	6+
Парні та непарні	Обчислення	Діти вчаться додавати та віднімати одноцифрові числа	7+	20+ хв	10+
Я люблю математику	Обчислення	Діти вчаться використовувати ментальну арифметику на практиці	7+	15+ хв	2+
Підраховуй знов і знов	Рахунок	Діти вчаться рахувати у порядку зростання та спадання	8+	10+ хв	8+
Командні числа	Обчислення	Діти вчаться визначати кратні числа	9+	10+ хв	10+
500	Обчислення	Діти вчаться додавати та віднімати усно	10+	15+ хв	6+

# ГРАЙ, МУЗИКО, ГРАЙ!



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
1+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться креативно мислити, використовуючи власне тіло як музичні інструменти.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чому на вашу думку важливо креативно мислити?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям створити музичні інструменти різними частинами свого тіла так, щоб за допомогою рухів утворилися різні звуки.
2. Запропонуйте дітям обрати один звук, що сподобався їм найбільше.
3. Запропонуйте об'єднати звуки в єдину композицію, обрати відому пісню і відтворити її. Заохочуйте дітей використовувати нові звуки в композиції.
4. Зазначте, що креативний підхід до цієї гри дозволить знайти нові цікаві шляхи утворення звуків та їх використання.

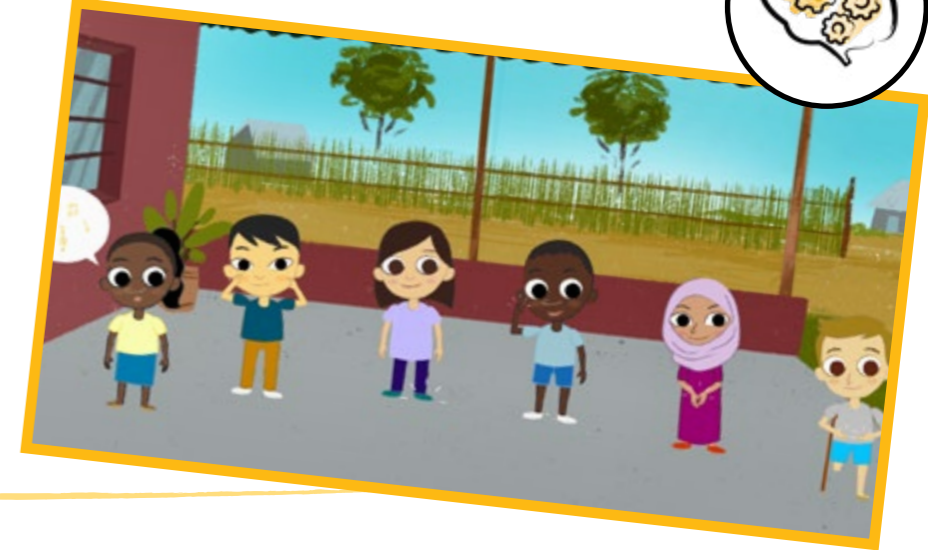


**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата активно залучені до гри, а також у тому, що усі діти грають безпечно.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, діти можуть створити звуки і заспівати пісню.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть створити нову пісню, а не обирати із відомих.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, що таке креативність.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що вдалось, а що – ні, у створенні нових звуків різними частинами тіла?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які ваші креативні ідеї вам вдалось втілити у життя?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які ще активності можуть нам допомогти бути креативними?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата креативно створюють та випробовують різні звуки;
- діти працюють разом над створенням пісні чи композиції;
- хлопці та дівчата можуть визначити, як це мислити креативно у повсякденному житті.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---



# ВЕСЕЛИЙ ФРУКТ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться зосереджуватися, уважно слухаючи слова-підказки та виконуючи відповідні рухи.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що ви робите, щоб зосередитись на певному завданні у повсякденному житті?
- Чому важливо вміти зосереджуватися?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
3+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям назвати їхні улюблені фрукти.
2. Запропонуйте дітям придумати для кожного фрукта певні дії. Наприклад: манго - махати руками; банан - стрибок вгору.
3. Будь-який учасник, за бажанням, розпочинає створювати розповідь про фрукти. Заохочуйте дітей розвивати уяву та використовувати якомога більше фруктів у розповіді.
4. Щойно учасники чують відповідну назву фрукта, вони якомога швидше виконують попередньо визначений рух.
5. Якщо хтось робить хибний рух, цей учасник займає місце оповідача і продовжує створювати розповідь.
6. Залучайте всіх учасників гри до створення розповіді.



**Переконайтеся у тому,** що хлопці та дівчата мають рівні можливості бути у ролі оповідача. Заохочуйте дітей до креативного втілення ідей.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/Re7Yp7sEAdc>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, зменшіть кількість фруктів у розповіді.
- Якщо гра занадто легка, створіть додаткове правило, наприклад, оберіть назву фрукта, коли діти стоять нерухомо.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, чому важливо вміти зосереджуватися на завданні.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що вам допомагало бути зосередженими під час гри?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Коли ще важливо бути зосередженим у повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ще у повсякденному житті ми можемо зосереджуватися на певних завданнях?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата уважно слухають та виконують дії, відповідно до зазначеного фрукта;
- діти зосереджено грають в гру та отримують задоволення від процесу.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# Я - ДИЗАЙНЕР!



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЬ?

Під час цієї гри діти розвивають креативність, декоруючи різні предмети.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Якими предметами, що ви зробили власноруч, ви пишаєтеся?
- Яким чином ви допомагали в облаштуванні свого помешкання останнім часом? Які ще ідеї з оздоблення були у вашій родині?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці  
чи  
фломастери,  
папір, клей  
та інші  
елементи  
для декору

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям обрати один з предметів навколо, який би вони могли оздобити.
2. Запропонуйте дівчатам та хлопцям поділитися ідеями, як зробити обрані предмети красивішими. Наприклад, що необхідно, щоб вони виглядали кумедно, класно, естетично?
3. Після мозкового штурму, запропонуйте дітям прикрасити предмети разом та втілити свої ідеї у життя.

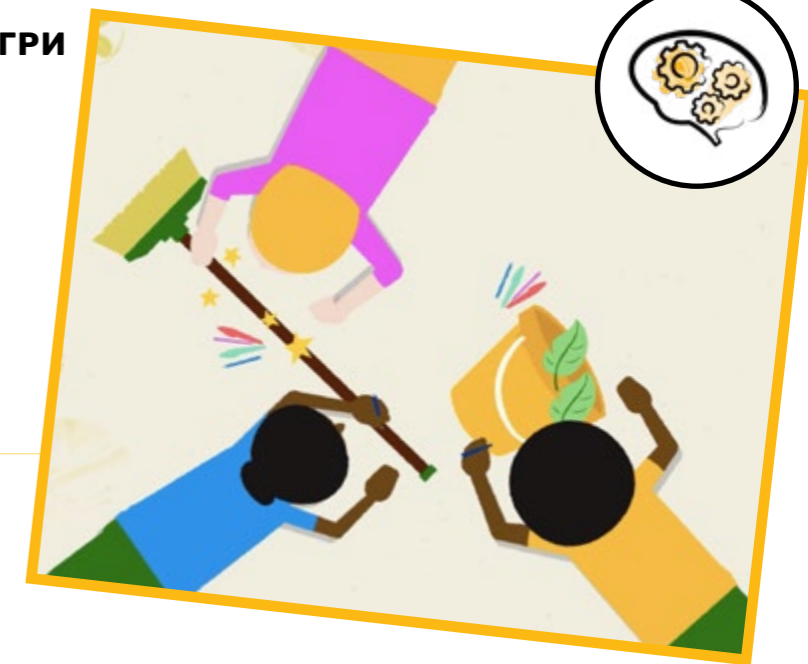


Переконайтеся у тому, що всі хлопці та дівчата висловлюють власні ідеї та дослухаються до інших.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/HhmUZE7SZ70>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям використати шаблони декорацій.
- Якщо гра занадто легка, проведіть конкурс та разом визначте переможців за найкреативніше рішення або за найяскравіше прикрашений предмет.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, що таке креативність.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли вдавалося вигадати щось цікаве і втілити це в життя?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Коли ще вам вдавалося згенерувати ідею з оздоблення предметів і втілити в життя?

### ПОМІРКУЙТЕ

Яким чином ви можете покращити своє помешкання чи середовище?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мислять креативно, генеруючи ідеї з оздоблення предметів;
- діти працюють разом над оздобленням предметів.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ОРГАНАЙЗЕР



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час гри діти вчаться впорядковувати предмети за характеристиками, сортуючи їх у формі естафети.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що ми маємо на увазі, коли говоримо про впорядкування предметів?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дівчатам та хлопцям зібрати до купи невеликі за розміром предмети довкола (камінці, олівці, гілки та дрібні побутові предмети).
2. Запропонуйте дітям об'єднатися в команди з однаковою кількістю учасників. Позначте лінію старту подалі від предметів. Розділіть предмети рівномірно, відповідно до кількості команд.
3. Перший гравець з кожної команди біжить від лінії старту до купи з

предметами, сортує їх за категоріями. Заохочуйте дітей продумати різні способи сортування предметів для кожного учасника. Наприклад, за кольором або розміром.

4. Після того, як учасник посортував усі предмети, він їх перемішує, повертається до своєї команди і стає останнім.
5. Гра закінчується, коли всі діти мали можливість посортувати предмети.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно і чесно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

[https://youtu.be/HSM8g0\\_o8Aw](https://youtu.be/HSM8g0_o8Aw)



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



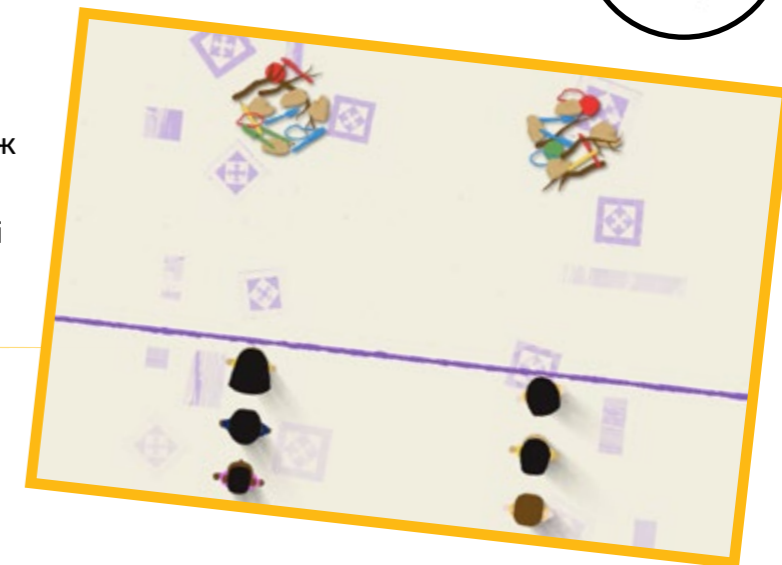
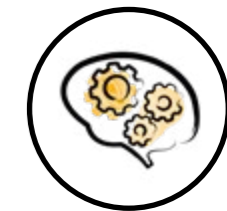
Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
дрібні  
предмети  
(камінці,  
гілки, олівці,  
тощо)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, використовуйте лише два чи три критерії для сортування.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям зібрати схожі між собою предмети, які складніше сортувати. Наприклад, замість гілок і камінців, взяти олівці та ручки.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, чому потрібно впорядковувати предмети.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які критерії ви використовували для сортування предметів?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які предмети з вашого повсякденного використання ви об'єднуєте в групи?

### ПОМІРКУЙТЕ

Чому важливо мати однакові критерії для сортування певних предметів у світі навколо нас?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата сортують предмети за певними категоріями та використовують різні критерії для впорядкування;
- діти підтримують та допомагають одне одному в пошуку різних критеріїв для сортування;
- хлопці та дівчата усвідомлюють важливість сортування предметів і використовують це вміння в реальному часі.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ПІДМОРГНИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час гри діти вчаться зосереджуватися на завданні, спостерігаючи за Ведучим та швидко реагуючи на підморгування.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чому важливо вміти бути зосередженим?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати ведучим (цей учасник буде підморгувати іншим), а іншим учасникам - об'єднатися у пари. Один учасник - це учасник «А», а другий - «Б».
2. Учасники «А» сідають у коло, учасники «Б» стають позаду них на коліна. Учасники «А» утворюють внутрішнє коло, учасники «Б» - зовнішнє.
3. Ведучий стає навколішки у зовнішньому колі «Б». Перед ним залишається вільний простір.
4. Ведучому необхідно заповнити вільний простір попереду. Він підморгує будь-якому учаснику з внутрішнього кола. Учасник «А», якому підморгнув ведучий, намагається втекти від свого партнера і зайняти вільний простір попереду ведучого.
5. В той же час учасник «Б» має запобігти втечі учасника «А», доторкнувшись до його спини, доки це можливо, не

встаючи з місця. Якщо учасник «Б» доторкнувся до учасника «А», він/вона залишається на місці.

6. Якщо учасник «А» зміг втекти, то учасник «Б» стає новим ведучим.
7. Після декількох раундів запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду або вигадати новий сигнал, наприклад, посмішка чи доторкання до носа.



Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно і чесно.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/hw8qJvQjCGc>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
-

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, використовуйте простіший сигнал, а не підморгування.
- Якщо гра занадто легка, ведучий може підморгувати одночасно кільком учасникам. Учасники, яким підморгнули, змагаються, хто швидше займе вільне місце перед ведучим.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, чому важливо вміти зосереджуватися на завданні.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як концентрація допомагала вам під час цієї гри?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому інколи буває складного зосередитись у повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які методи ви можете використовувати для концентрації на завданні, навіть якщо воно здається не цікавим?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- учасники «Б» зосереджуються на діях свого партнера;
- учасники «А» пильно стежать за ведучим;
- хлопці та дівчата визначають та застосовують методи концентрації уваги.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# КОЛЬОРОВЕ МЕМОРІ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
4 (або більше)  
кольорові  
предмети

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти покращують свою пам'ять, запам'ятовуючи дії, пов'язані з кольорами.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Чи добре ви запам'ятовуєте важливу інформацію?
- Що ви зазвичай робите, щоб запам'ятати певну інформацію?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям зібрати предмети різних кольорів довкола.
2. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати ведучим гри, а іншим учасникам – розташовуватися півколом.
3. Ведучий гри демонструє предмети різного кольору. Заохочуйте дівчат та хлопців бути креативними та обрати певну дію для кожного кольору. Наприклад, коли діти бачать червоний предмет, потрібно стрибнути праворуч, а коли синій предмет – затанцювати тощо.

4. Запропонуйте дітям повільно потренуватися виконувати відповідні рухи згідно з кольорами.
5. Коли діти запам'ятають рухи, поясніть їм, що це – гра на запам'ятовування. Запропонуйте дітям разом обрати, яку кількість предметів буде показувати ведучий (наприклад, 4).
6. З часом, коли діти краще будуть орієнтуватися у поєднанні кольорів і дій, ведучий може зробити гру складнішою. Наприклад, показувати більшу кількість кольорів або змінювати їх швидше. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що діти активно залучені до гри, а дії можуть виконувати всі діти, зокрема, діти з особливими освітніми потребами.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** [https://youtu.be/\\_NhMuAZwT6Q](https://youtu.be/_NhMuAZwT6Q)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, запропонуйте ведучому демонструвати меншу кількість кольорів, чи показувати їх повільніше.
- Якщо гра занадто легка, збільшіть кількість кольорів або запропонуйте складніші рухи.

## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна покращити їхню пам'ять.



## ПРИГАДАЙТЕ

Що вам допомогло запам'ятати комбінацію «колір – дія»?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Опишіть приклад з власного досвіду, коли вам вдалося дуже швидко щось запам'ятати?

## ПОМІРКУЙТЕ

Які методи запам'ятовування зазвичай ви використовуєте?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата відтворюють дії відповідно до кольорів;
- діти визначають різні методи запам'ятовування.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ЗАПАМ'ЯТАЙ МЕНЕ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають пам'ять, вгадуючи, як змінився зовнішній вигляд партнера.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чи легко вам запам'ятовувати певну інформацію? Чому?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість учасників  
6+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам знайти партнера.
2. Запропонуйте дітям спробувати у деталях запам'ятати, як виглядає їх партнер: починаючи від одягу, закінчуючи зачіскою.
3. Запропонуйте дітям повернутися спинами до своїх напарників та змінити три речі у своєму зовнішньому вигляді. Наприклад, підгорнути рукава або надягти лівий чобіток на праву ногу, а правий – на ліву. Заохочуйте дітей бути креативними.

4. Поясніть, що по закінченню діти повертаються один до одного обличчям. Кожен учасник намагається вгадати, що ж змінилося у зовнішньому вигляді партнера.
5. Після декількох спроб запропонуйте хлопцям і дівчатам змінити партнерів та зіграти знов.
6. Зазначте, що в кожному раунді діти можуть вирішувати, скільки речей змінювати у своєму зовнішньому вигляді, або вони можуть поставити собі нові виклики (наприклад, ліміт у часі чи обмежена кількість спроб).

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці грають безпечно і кожен почувається комфортно, змінюючи щось у своєму зовнішньому вигляді.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/edTVJxk0-lk>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям змінити лише одну річ у своєму зовнішньому вигляді.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть грати втрьох або вчотирьох.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть вдосконалювати свою пам'ять.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що ви робили, щоб запам'ятати зовнішність партнера?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Згадайте ситуацію, коли вам треба було запам'ятати щось важливе. Що вам треба було запам'ятати? Як ви це запам'ятали?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як використання цих стратегій може допомогти вам виконувати свої завдання вдома або у школі?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці здатні вгадують, як змінити щось у своєму зовнішньому вигляді;
- дівчата і хлопці визначають зміни у зовнішньому вигляді їхніх партнерів у грі;
- дівчата і хлопці пояснюють стратегії, які вони використовують для вдосконалення пам'яті.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# СКАЖИ БЕЗ СЛІВ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЬ?

Під час цієї гри діти розвивають креативність, демонструючи діями слово або фразу для інших учасників гри.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Як можна висловлювати свої думки, не вимовляючи їх?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість учасників  
3+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам стати в коло.
2. Запропонуйте першому гравцю, за бажанням, продемонструвати діями улюблену розвагу без використання слів. Решта учнів буде намагатися вгадати її.
3. Запропонуйте другому гравцю повторити дію першого гравця один раз, а після цього продемонструвати вже свою улюблену розвагу. Решта дітей знову вгадує.

4. Поясніть, що третій гравець демонструє дії першого і другого гравців, а потім – свою власну. Усі учасники намагаються вгадати третю дію. Доки триває гра, кожен гравець продовжує додавати по одній дії.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.
6. Якщо у класі є діти з особливими потребами, запропонуйте гравцям різні способи для демонстрації своїх ідей.

**Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата мають рівні можливості, щоб вгадувати.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям демонструвати лише 2 дії: попередню та їх власну.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть демонструвати конкретну людину чи персонажа (наприклад, члена родини або спільноти).



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як бути креативними.

### ПРИГАДАЙТЕ

Коли ви демонстрували діями слово, що ви робили, щоб спростити завдання для інших?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи були випадки у вашому житті, коли ви мали донести інформацію до інших без використання слів?

### ПОМІРКУЙТЕ

Якою ідеєю ви можете поділитися без слів у вашому повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці мислять творчо та гнучко, щоб передавати ідеї без використання слів;
- дівчата і хлопці вгадують слова, які демонструють одне одному.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# КРЕАТИВНИЙ М'ЯЧ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6-9



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
м'яч та  
щось для  
позначення  
ліній  
(наприклад,  
крейда)



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають креативність, вигадуючи нові способи переміщення м'яча в естафеті.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що означає бути креативним?
- Коли в житті вам потрібно бути креативними?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам створити ігрове поле та позначити лінії старту та фінішу.
2. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди з однаковою кількістю учасників і вишукватися перед лінією старту.
3. Зазначте, що перший учасник - лідер. Його завдання - перемістити м'яч до лінії фінішу в креативний спосіб. Решта гравців виконує естафету, використовуючи той самий спосіб.
4. Поясніть, що після першого раунду, другий гравець вигадує новий креативний спосіб переміщення м'яча. Продовжуйте гру, поки кожен учасник не спробує себе у ролі лідера.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата мають рівні можливості у грі та що кожен грає безпечно.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям спочатку обдумати ідеї, як перемістити м'яч.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть вигадувати креативні способи переміщення м'яча, використовуючи певні частини тіла (наприклад, лише руки, лише ступні).



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як бути креативними.



## ПРИГАДАЙТЕ

Які нові способи переміщення м'яча ви виграли протягом гри?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Коли в житті ви намагалися робити щось у новий спосіб? Чому важливо намагатися робити щось по-новому?

## ПОМІРКУЙТЕ

Яку діяльність ви будете намагатися робити у новий спосіб в майбутньому?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці пересувають м'яч у новий або інший спосіб;
- дівчата і хлопці впевнено діляться своїми ідеями.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---



# ПЕРЕРАХУЙТЕ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться зосереджуватися на завданні, передаючи м'яч в певній послідовності та намагаючись не впустити його.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Як можна зрозуміти, що людина зосереджена?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
м'яч або  
м'який  
предмет

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам об'єднатися в команди (до 10 осіб у кожній) і утворити коло командою.
2. Зазначте, що в кожній команді діти розраховуються від 1 і до останнього учасника (наприклад, 10). Попросіть дітей запам'ятати, хто стоїть ліворуч від них, а хто – праворуч.
3. Дайте м'ячі учасникам «під номером 1» у кожній команді. Поясніть, що всі хлопці і дівчата мають переміщуватися по гральному майданчику, доки не почують «Стоп!».

4. Зазначте, що учасники гри мають зупинитися на місці і почати передавати м'яч у тому порядку, який вони запам'ятали, починаючи з 1. Якщо хтось упустить м'яч, залучайте дітей підняти його та продовжувати.
5. Коли послідовність виконана, запропонуйте дітям знов переміщуватися гральним майданчиком до наступного сигналу «Стоп!». Після нього діти знов передають м'яч за тією ж послідовністю.
6. Мотивуйте кожну команду провести якнайбільшу кількість раундів, щоб м'яч не впав.
7. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому,** що хлопці і дівчата мають рівні можливості у грі та що кожен грає безпечно.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/2Egor1Hj1a8>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям нагадувати іншим членам команди свій номер, тримаючи відповідну кількість пальців.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть використовувати різні способи переміщення гральним майданчиком, наприклад, скакати на одній нозі.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, як залишатися зосередженим на завданні.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що відбувалося, коли ви не були зосереджені на грі?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Наведіть приклад, коли у вашому повсякденному житті потрібно бути зосередженим? Чому?

### ПОМІРКУЙТЕ

Яким чином ви можете залишатися зосередженими на завданні?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці кидають і ловлять м'яч в певній послідовності;
- дівчата і хлопці демонструють, що вони пам'ятають послідовність, пригадуючи, хто йде перед ними, а хто – після;
- дівчата і хлопці зосереджені та успішно ловлять м'яч.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# ТАЄМНИЙ ДИРЕКТОР



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
4+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
-



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти дізнаються про важливість концентрації на завданні, спостерігаючи за Таємним Директором та копіюючи його рухи.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що означає бути обізнаним щодо вашого оточення?
- Чому ви вважаєте важливим звертати увагу, коли щось відбувається навколо?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям утворити коло.
2. Запропонуйте учанику, за бажанням, стати Вгадувачем. Коли Вгадувач заплющить очі, запропонуйте іншому учаснику стати Таємним Директором.
3. Запропонуйте дітям повторювати рухи Таємного Директора, які він буде періодично змінювати.
4. Протягом гри Вгадувач має зрозуміти, хто з дітей Таємний Директор. Запропонуйте дітям самостійно вирішити, скільки спроб є у Вгадувача.



**Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата мають рівні можливості стати Таємним Директором та Вгадувачем.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям збільшити кількість Вгадувачів.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть здогадуватися до 10 змін, які відбулися протягом гри.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про важливість концентрації на завданні.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що цікавого ви помітили у поведінці своїх друзів по команді протягом гри?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Коли необхідно звертати увагу на людей та речі навколо в повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Яким чином ви можете зрозуміти, що ви достатньо сконцентровані?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці сконцентровані на завданні і не відволікаються;
- дівчата і хлопці правильно копіюють зміни рухів Таємного Директора;
- дівчата і хлопці наводять приклади життєвих ситуацій, коли важливо бути сконцентрованим на завданні.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ПРИРОДНИЙ ОРКЕСТР

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?



Під час цієї гри діти розвивають креативність, створюючи музику за допомогою предметів, що є під рукою.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Згадайте момент, коли вам треба було щось зробити, але не було потрібних матеріалів? Що ви робили?
- Чи використовували ви предмети у новий або відмінний від початкового спосіб застосування? Наведіть приклад.



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
будь-які  
безпечні  
матеріали,  
які вже є на  
гравальному  
майданчику

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам вирішити, як вони хочуть провести гру: усі разом або в маленьких групах.
2. Запропонуйте кожному знайти будь-який предмет навколо себе. Переконайтеся у тому, що обрані дітьми предмети - безпечні (не скло, не гострий предмет).

3. Заохочуйте дітей вигадувати та випробовувати різні способи грати на цих предметах, як на музичних інструментах.
4. Запропонуйте дітям попрацювати разом, створюючи музичну композицію з використанням знайдених предметів, а потім презентувати її своїм друзям.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата мають рівні можливості щодо участі у підготовці композиції та її презентації.

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям обрати легку пісню, яка всім відома.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть використовувати 2 різні предмети для створення свого музичного інструменту.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як бути креативним.



## ПРИГАДАЙТЕ

Які зі створених інструментів найбільш оригінальні? Чому?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чи створювали ви/хтось з ваших друзів/знайомих щось, що ви вважаєте креативним?

## ПОМІРКУЙТЕ

Який предмет вдома ви можете використовувати в інший спосіб?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці бачать нові, оригінальні способи використання предметів як музичних інструментів;
- дівчата і хлопці працюють разом, щоб підготувати та презентувати музичний виступ.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# МЕНІ ПОДОБАЄТЬСЯ МОРОЗИВО



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчать декламувати речівки, прослуховуючи пісню та доповнюючи її лексику з теми «Їжа».



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що найбільше вам подобається з їжі?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям сісти в коло.
2. Запропонуйте їм створити разом ритмічну мелодію. Наприклад, двічі плескаючи в долоні, а потім двічі плескаючи по стегнах.
3. Коли ритм зроблено, залучіть дітей до декламування: «Мені подобається морозиво! Це дійсно так. Мені подобається морозиво! А тобі воно як?».
4. Коли діти вивчили речівку і рухи, запропонуйте їм по колу замінювати слово «морозиво» на їх улюблену їжу. Наприклад, «Мені подобається манго! Це дійсно так.»
5. Продовжуйте гру, доки кожна дитина в колі не отримала можливості поділитися своєю улюбленою їжею.



6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що у хлопців і дівчат рівні можливості висловитися щодо улюбленої їжі.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/41asutQWbpU>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
3+



Кількість  
учасників  
6+



Навички  
усне мовлення  
та аудіювання



Рівень  
1 клас +



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
-

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, запропонуйте дітям наспівувати без рухів або створити ритм, використовуючи лише один рух.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть створювати речівки на різні теми: "Кольори", "Спорт", "Розваги", "Тварини" тощо.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть вивчати та декламувати речівки.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як рухи вам допомогли декламувати речівку?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які інші речівки ви знаєте?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ми можемо змінити речівку?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці поєднувати виконання рухів і декламування речівки;
- дівчата і хлопці змінюють слово «морозиво» у речівці на їхню улюблену їжу.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ЛАНЦЮЖОК РИМ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться римувати, підбираючи риму до попереднього слова, коли відбивають м'яч.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке рими?
- Підберіть риму до слова \_\_\_\_\_?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам розділитися на команди з рівною кількістю гравців та стати в коло своєю групою. Цікавіше грати, коли в одному колі знаходиться щонайменше 10 учасників.
2. Запропонуйте дітям поставити ноги на ширину плечей так, щоб торкнутися ступнями з учасниками поруч. Після цього попросіть дітей скласти руки так, щоб вони були схожі на хобот слона.
3. Запропонуйте дітям використовувати їхні «хоботи», щоб перекинути м'яч іншим учасникам у колі, аби він пройшов між ногами. Водночас необхідно захищати простір між власними ногами, щоб між ними не пройшов м'яч.
4. Тепер запропонуйте дітям додати мовне завдання до гри. Попросіть будь-кого з учасників, за бажанням, під час перекидання м'яча подумати і сказати будь-яке слово вголос. Кожна дитина, яка відбиває м'яч, має вигадати риму до цього слова.



5. Залучайте дітей допомагати один одному, якщо виникають проблеми.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що хлопці і дівчата мають рівні можливості у грі: кожен має нагоду відбити м'яч і придумати риму.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/SuiWRKLjYFw>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
10+



Навички  
читання



Рівень  
1 клас +



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям придумувати смішні слова, яких насправді не існує в мові. Це дозволяє дітям використати свої знання і відчуття звуків, продемонструвати розуміння рими.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть грати з 2-3 м'ячами одночасно.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми як добирати рими до слів.

### ПРИГАДАЙТЕ

Вам було легко чи складно добирати рими? Чому?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви можете зрозуміти, що слова римуються між собою?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете перевірити це?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата та хлопці ідентифікують потрібні звуки і літери у словах, щоб підібрати рими;
- дівчата і хлопці підбирають рими, коли відбивають м'яч.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ТВАРИННИЙ ШИФР



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вивчають нову лексику, граючи в доганялки та співставляючи тварин та звуки, які вони відтворюють.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Яких тварин ви знаєте?
- Чи можете ви назвати або описати звуки, які ці тварини відтворюють? (наприклад, леви ревуть, бджоли дзижчать)



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям вирішити, скільки учасників буде Ловцями, а скільки Визволителями. Визволителі будуть звільняти учасників, яких спіймали Ловці.
2. Решта дітей – Бігуни.
3. Ловці мають спіймати якнайбільше Бігунів. Коли Бігуна спіймали, він переміщується на край гравального майданчика і стоїть «заморожений», допоки Визволитель не прийде врятувати його.

4. Бігун може почати грати знов, якщо назве Визволителю тварину та звук, який вона відтворює, наприклад, «кішка муркотить».
5. Заохочуйте дітей просити про допомогу в інших учасників, якщо виникають проблеми із співставленням тварини і звуку.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата мають рівні можливості спробувати себе в будь-якій ролі – і Ловця, і Визволителя, і Бігуна.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/9zDbZduUKZQ>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям, щоб Бігун, якого спіймали, відтворював звук, а Визволитель вгадував тварину.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям називати тварин та звуки так, щоб вони не повторювалися.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна називати та описувати різні звуки.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які найбільш незвичайні пари тварин та їх звуків були названі?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які слова, що описують звуки тварин, не були названі протягом гри?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які інші звуки, що ви чуєте у повсякденному житті, ви можете назвати?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці мислять креативно та ідентифікують різноманіття тварин і звуків;
- дівчата і хлопці правильно називають звуки, які відтворюють тварини;
- дівчата і хлопці ідентифікують значну кількість звуків із повсякденного життя.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ТАНЕЦЬ ПО СКЛАДАХ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться ділити слова на склади, створюючи рухи для танцю, які відповідають складам в їхніх іменах.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке склад?
- Скільки складів ви чуєте у моєму імені?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
4+



Навички  
читання



Рівень  
1 клас +



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Покажіть дітям танець по складах для свого імені, з кількістю рухів, які відповідають кількості складів у вашому імені. Наприклад, якщо в імені 2 склади, буде 2 різних рухи в танці.
2. Після демонстрації запропонуйте дітям станцювати ваш танець усім разом.

3. Попросіть учнів назвати кількість складів в їх власному імені і придумати танцювальний рух для кожного складу.
4. Зробіть разом спільний ритм, плескаючи в долоні. Запропонуйте хлопцям і дівчатам по черзі продемонструвати їхній танець по складах. Заохочуйте дітей танцювати разом.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають рівні можливості під час гри.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

[https://youtu.be/CnY15\\_vEf4w](https://youtu.be/CnY15_vEf4w)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям створити танець по складах для коротких слів, а не їхніх імен.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть запам'ятовувати танці по складах для імен одне одного.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як ділити слова на склади.

### ПРИГАДАЙТЕ

У яких іменах було найбільше складів? У яких – найменше?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи знаєте ви якісь правила для розділення слів на склади? Що це за правила?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як знання про склади можуть допомогти вам при читанні (наприклад, коли ви намагаєтесь прочитати нове слово)?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці розуміють, як утворюються склади;
- дівчата і хлопці можуть знайти і розділити склади у своїх іменах;
- дівчата і хлопці співставляють кількість складів у своїх іменах та кількість рухів у танці.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ЧАС ГОДУВАННЯ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться використовувати свою уяву для створення власної історії, перетворюючись на хижаків та здобич.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що значить для тварини бути хижаком? А здобиччю?
- Яких тварин, що знаходяться в стосунках «хижак-здобич», ви знаєте?
- Яким чином пересуваються різні тварини?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
10+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
щось, щоб  
намалювати  
велике коло  
на майданчику  
(наприклад,  
крейда)

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися в команди з однаковою кількістю учасників. Намалюйте на ігровому полі достатньо велике коло, щоб учасники вільно пересувалися.
2. Запропонуйте дітям обрати одну пару «хижак-здобич» (наприклад, кішка і миша). Запропонуйте 1-2 учасникам бути Кішками. Решта дітей будуть Мишами.
3. Кішки і Миші вільно пересуваються в колі, граючи свою роль. Наприклад, Миші тікають, а Коти нишпорять.

4. Коли діти чують сигнал: «Час годування!», Кішки намагаються доторкнутися до Мишей. Коли до Миші доторкнулися, вона стає Кішкою.
5. Миші можуть виходити з кола задля своєї безпеки. Вирішіть, скільки Миші можуть знаходитися поза колом. Наприклад, рахуючи до 3 або 5.
6. Кожне годування триватиме протягом 10-15 секунд. Після того, коли діти почують «Вільний час!», Коти вже не можуть торкатися Мишей, і всі знов вільно пересуваються у колі.
7. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду та обрати нову пару хижак-здобичі.

**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають рівні можливості у грі і грають безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/n3tU0MoyLhw>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям розширити коло.
- Якщо гра занадто легка, в грі може бути задіяно більше хижаків.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як використовувати уяву для створення історій.



## ПРИГАДАЙТЕ

Якою твариною ви були під час гри та які емоції у вас це викликало?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Що ще ви знаєте про цих тварин?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете перетворити цю гру на історію?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці відтворюють взаємодію хижак-здобичі належним чином;
- дівчата і хлопці впевнено та безпечно грають за правилами;
- дівчата і хлопці розповідають історії про хижаків та здобич, демонструючи власну креативність.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---



# ЖИВІ ЛІТЕРИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вивчають правопис, складаючи слова рухами власного тіла.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- У який спосіб ви запам'ятовуєте нові слова?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

- Запропонуйте хлопцям і дівчатам придумати прості односкладові слова.
- Запропонуйте дітям об'єднатися у команди по 6 учасників.
- Запропонуйте дітям за допомогою власного тіла утворити літери, а потім утворити будь-яке односкладове слово, яке вони знають.
- Заохочуйте всіх учасників брати активну участь у формуванні слова.



**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають рівні можливості та кожен почуватиться комфортно під час формування слів.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/p00o4TFqqTE>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям спочатку вголос вимовити слово по літерах. Згодом запропонуйте повторити слово для того, щоб впевнитися, що діти запам'ятали правопис.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть придумати просте речення і відтворити його, демонструючи по одному слову за раз.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як практично покращити навички правопису.



## ПРИГАДАЙТЕ

Правопис яких нових слів ви запам'ятали?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Правопис яких слів було важко пригадати?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як можна запам'ятати правопис нових слів?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці пропонують односкладові слова для виконання завдання;
- дівчата і хлопці підтримують одне одного під час формування слів;
- дівчата і хлопці співпрацюють, формуючи літери з власних тіл.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ДИКТАНТ НА ШВИДКІСТЬ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
7+



Кількість  
учасників  
6+



Навички  
письмо



Рівень  
1 клас +



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
олівці,  
ручки,  
папір

## ✓ ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться складати зі слів речення, працюючи в команді, щоб розставити слова в правильній послідовності,

## 💭 ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що важливо пам'ятати, коли ви складаєте речення?
- Які правила для формування речень ви знаєте?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди та скласти речення на будь-яку тему.
2. Запропонуйте дітям обрати учасника на роль Записувача, решта дітей будуть Бігунами.
3. Бігуни з кожної команди по черзі підбігають до ведучого. Ведучий показує кожному Бігуну по одному слову з речення, яке склала інша команда. Слова мають бути в неправильній послідовності.
4. Кожен Бігун підбігає до Записувача своєї команди та пошепки говорить йому слово.
5. Гра продовжується, доки не залишиться слів або кожен Бігун не отримає шанс принести слово.



6. Заохочуйте дітей до співпраці, щоб скласти речення в правильній послідовності. Гра завершується, коли команда склала речення.
7. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата мають рівні можливості спробувати себе у ролі Бігуна та Записувача.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

[https://youtu.be/ka-jDSk\\_gjE](https://youtu.be/ka-jDSk_gjE)



## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям замість збору слів, збирати літери, щоб з них утворити слово.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть продовжувати гру і скласти абзац із сформованих речень.



## 💭 РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як правильно зі слів скласти речення.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які труднощі виникли у вас під час складання речення?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви зрозуміли, який порядок слів правильний?

### ПОМІРКУЙТЕ

Якщо б у вас було більше слів, щоб скласти довше речення, чи впорались би ви? Чому/Чому ні?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці формують речення з окремих слів;
- дівчата і хлопці ідентифікують правильно складене речення.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# МЕНЕ ЗВАТИ...



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вивчають прикметники, пишучи власні імена та описуючи себе під час естафети.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як вас описують інші люди?
- Які прикметники ви знаєте? (наприклад *високий, низький, щасливий, швидкий, молодий, старий*)

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам розділитися на пари і представити себе своєму партнеру, використовуючи слово, яке вас описує. Прикметник має починатися з тієї ж літери, що й ім'я дитини. Наприклад: «Мене звать Кмітлива Катерина», «Мене звать Мрійливий Михайло».
2. Заохочуйте дітей допомагати один одному підбирати прикметники.
3. Запропонуйте дітям об'єднатися в команди з рівною кількістю учасників (так, щоб пари збереглися).

4. Запропонуйте дітям придумати умови естафети. Наприклад, вони самостійно можуть встановити дистанцію, 1 чи 2 перешкоди, смішний рух, який учасники мають робити під час пересування.
5. Коли всі готові, перша пара разом пересувається до дошки і пишуть свої прикметники. Кожен партнер пише власне ім'я.
6. Заохочуйте дітей запитувати свого партнера або ведучого гри, якщо виникають проблеми із правописом слів.
7. Естафета триває, доки всі учасники не напишуть свої імена на дошці.

**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата грають безпечно і зрозуміло висловлюють власні думки.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** [https://youtu.be/EBr2pAG\\_5vc](https://youtu.be/EBr2pAG_5vc)



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
7+



Кількість  
учасників  
4+



Навички  
письмо/  
читання



Рівень  
1 клас +



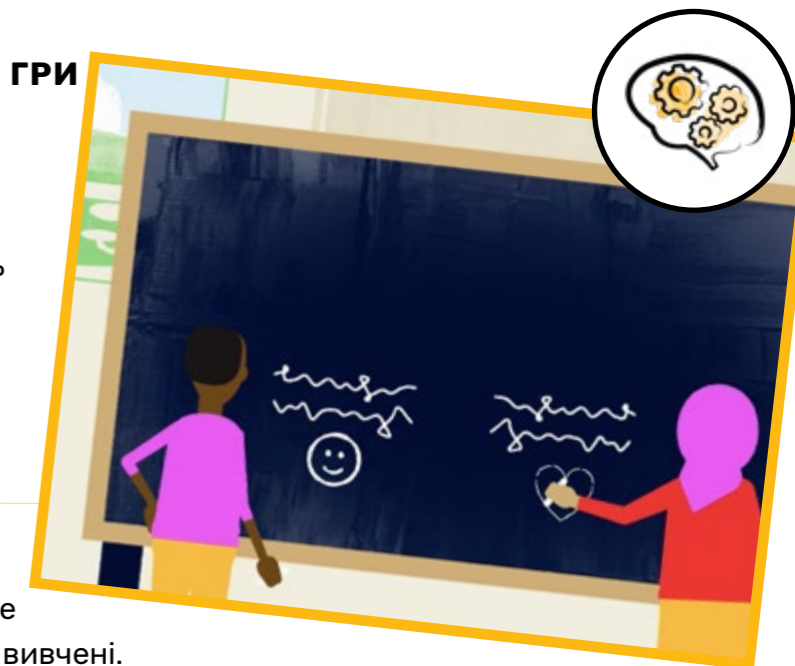
Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
дошка  
та  
крейда

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, запропонуйте дітям рухатися не в парах, а самостійно.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть скласти історію про своїх героїв і записати її. Наприклад, історія «Пригоди Кмітливої Катерини та Мрійливого Михайла».



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про нові слова, що були вивчені.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви знайшли прикметник, що починається на першу літеру вашого імені?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які слова із записаних на дошці також вас описують? Які ще слова використовують інші, щоб описати вас?

### ПОМІРКУЙТЕ

Які б слова ви використали, щоб описати членів вашої родини?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці знайомі з прикметниками і підбирають їх відповідно до перших літер своїх імен;
- дівчата і хлопці записують свої імена та прикметники, відповідно до правопису;
- дівчата і хлопці пишуть свої імена та прикметники старанно.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# ЗМІНИ СЛОВО



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вивчають нові слова, розширюють свій словниковий запас, добираючи антоніми та синоніми для різних слів.

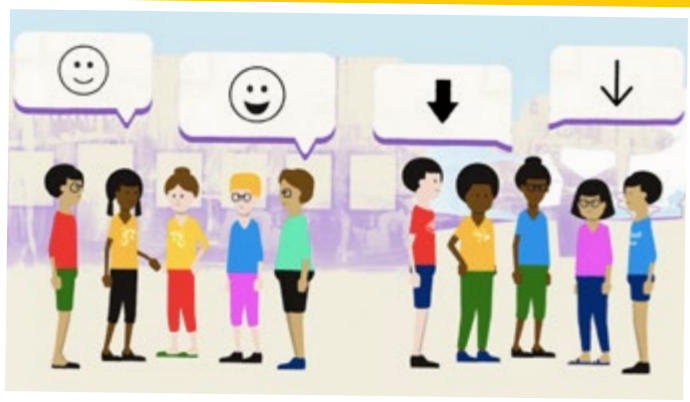


## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке антонім? Наведіть декілька прикладів.
- Що таке синонім? Наведіть декілька прикладів.

## ХІД ГРИ



1. Обговоріть з дітьми різницю між поняттями «антонім» та «синонім».
2. Пригадайте з хлопцями і дівчатами, які нові слова вони нещодавно вивчили. Запропонуйте дітям створити картки із новими словами.
3. Запропонуйте кожному учню взяти по картці та кумедно переміщуватися ігровим полем, доки вони не почують «Стоп!».

4. Запропонуйте учасникам об'єднатися у команди (від 2 до 5).
5. За сигналом «Антоніми!» кожна команда обирає учасника, який скаже слово зі своєї картки. Запропонуйте командам спільно знайти антоніми до цього слова.
6. Після цього повторіть все спочатку, але цього разу виголосіть «Синоніми!».
7. Продовжуйте гру та заохочуйте дітей щоразу об'єднуватися у різні команди.

**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають рівні можливості у грі та всі грають безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/c0cG4XY2W3s>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
9+



Кількість  
учасників  
10+



Навички  
усне мовлення  
та аудіювання



Рівень  
3 клас +



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
олівці, ручки,  
папір

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям, переміщуватися ігровим полем та підбирати слова разом з партнером.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть складати речення або невеликі історії, використовуючи слова з карток.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, чому важливо розширювати свій словниковий запас.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які з використаних слів ви вже чули до гри? Які слова нові для вас?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи можете ви пригадати слово, яке б не мало синоніма? А слово - без антоніма?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як антоніми та синоніми допомагають у висловленні власних думок?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці демонструють розуміння різниці між антонімами та синонімами;
- дівчата і хлопці працюють разом, підбираючи антоніми та синоніми до різних слів.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ЗАМОРОЖЕНІ ІСТОРІЇ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться розповідати структуровані історії, інсценізуючи початок історії та використовуючи ідеї слухачів для її продовження.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Яка ваша улюблена історія?
- Яка тема вашої улюбленої історії?
- З яких частин складається історія? *(Маєте почути: місце дії, персонажів, сюжет – експозицію, розвиток подій, кульмінацію, розв'язку або кінцівку).*



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість учасників  
4+



Навички  
усне мовлення  
та аудіювання



Рівень  
4 клас +



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам об'єднатися у команди з рівною кількістю учасників.
2. Заохочуйте дітей до співпраці, щоб скласти разом початок історії. Вони можуть обговорювати місце дії, персонажів та початок сюжету.
3. Коли ідея готова, запропонуйте дітям потренуватися інсценізувати історію. Нагадайте, що ключові моменти їхньої історії мають бути зрозумілими глядачам.

4. Запропонуйте командам по черзі презентувати початок своїх історій глядачам.
5. Під час виступу запропонуйте дітям-глядачам вигукувати «Заморозьтеся!» – актори застигають на місці.
6. Глядачі мають сказати, що вони хочуть побачити в історії далі.
7. Коли глядачі озвучили ідею, ведучий каже «Відтаньте!» – актори продовжують грати, використовуючи ідею глядачів.
8. «Заморозьтеся!» – «Відтаньте!» продовжується, доки історія не буде повністю відіграна.
9. Повторіть гру, щоб інші команди презентували свої історії. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/9oL2QHmnLJY>

Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата діляться ідеями та беруть участь на рівних.

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям після вигуку «Заморозьтеся!» замінити актора, щоб глядач увійшов у процес розповіді та гри.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть записати інсценізовану історію.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть структуровано розповісти історію.

## ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, дослухаючись до ідей глядачів та відіграючи історію за їх пропозиціями?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Як з'явилася ідея вашої історії? Чи використовували ви інші історії або власний життєвий досвід для натхнення?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як ще могла б закінчитися ваша історія?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата і хлопці враховують важливі частини історії при груповій підготовці;
- дівчата і хлопці дають достатньо інформації глядачам на початку інсценізування історії;
- дівчата і хлопці залучають ідеї глядачів та завершують історію.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ПІДКИДАЙ ТА БІГАЙ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться працювати з даними, пасуючи м'яч якомога більшу кількість разів.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Яким чином можна збирати та аналізувати дані?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у дві команди з однаковою кількістю учасників: команда А та команда Б.
2. Поясніть дітям, що команда А буде бігти по колу, а команда Б - підкидати м'яч. Команди будуть мінятися завданнями кожного раунду.
3. Запропонуйте команді А стати в коло та оббігати його по черзі. Щойно останній учасник повертається на своє місце, він вигукує «Стоп!».
4. В той же час команда Б буде пасувати м'яч. Для цього запропонуйте бажаним стати Підкинувачем та Реєстратором (він

буде рахувати кількість вдалих пасів). Підкинувач стає в центрі кола та розпочинає гру. Коли він кидає м'яч учасникам, вони пасують його назад.

5. Коли команда Б чує сигнал «Стоп!» від команди А, вони мають зупинитися та зафіксувати кількість вдалих пасів.
6. Запропонуйте дітям повторити гру, але цього разу команда Б бігатиме по колу, а команда А, навпаки, підкидатиме м'яч. Запропонуйте команді А придумати ускладнення щодо підрахунку.

**Переконайтеся у тому, що всі грають безпечно і у кожного є можливість спробувати себе у ролі Реєстратора.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/tbtPlvJ8zKs>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
7+



Кількість  
учасників  
6+



Навички  
робота з  
даними



Рівень  
1 клас +



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі,  
папір,  
олівці/  
ручки

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, запропонуйте дітям пасувати м'яч ногами.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть збільшити тривалість кожного раунду, наприклад оббігати коло двічі.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як працювати з даними.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ваша команда аналізувала інформацію?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи використовували ви колись ці способи аналізу в житті? Поділіться досвідом.

### ПОМІРКУЙТЕ

Які інші способи впорядкування інформації в повсякденному житті ви знаєте?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- Реєстратори фіксують кількість вдалих пасів;
- дівчата і хлопці наводять приклади впорядкування інформації у повсякденному житті.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ПАРНІ ТА НЕПАРНІ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
7+



Кількість  
учасників  
10+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
картки,  
маркери

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться додавати та віднімати одноцифрові числа, вирішуючи математичну задачу, обираючи чи доторкатися інших гравців, чи поспішати в Зону Безпеки.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке парні числа? Наведіть приклад.
- Що таке непарні числа? Наведіть приклад.

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям написати приклади на додавання та віднімання на одній стороні картки, а відповіді – на іншій.
2. Запропонуйте розділити ігрове поле на чотири секції: дві Зони Безпеки та два поля для гри.
3. Запропонуйте дітям об'єднатися у дві команди («Парні» та «Непарні») з однаковою кількістю учасників і стати обличчям одне до одного уздовж центральної лінії.
4. Поясніть правила гри: ведучий показує та озвучує приклад з картки. Якщо відповідь парне число, команда «Парних» наздоганяє «Непарних», котрі біжать у свою Зону Безпеки. Якщо відповідь непарне число, то навпаки «Непарні» намагаються спіймати «Парних». Якщо гравця спіймали до того, як він добіг до Зони Безпеки, він переходить до команди супротивників.
5. Після кожного раунду заохочуйте дітей озвучувати правильну відповідь.
6. Запропонуйте ведучому озвучувати приклади від найлегшого до найскладнішого. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають рівні можливості у грі та всі грають безпечно.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/D08ubFtizNM>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям зменшити розміри ігрового поля.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть створювати і вирішувати приклади з двоцифровими числами.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як додавати та віднімати одноцифрові числа.



## ПРИГАДАЙТЕ

Що ви робили для того, щоб швидко додавати та віднімати одноцифрові числа усно?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Коли в повсякденному житті вам необхідно додавати та віднімати усно?

## ПОМІРКУЙТЕ

Які лайфхаки ви використовували, щоб додавати та віднімати усно? Які з них ви будете використовувати в повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата та хлопці швидко і правильно вирішують приклади;
- дівчата і хлопці можуть визначати парні та непарні числа;
- дівчата та хлопці використовують запропоновані лайфхаки.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# Я ЛЮБЛЮ МАТЕМАТИКУ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
7+



Кількість  
учасників  
2+



Навички  
усне  
обчислення



Рівень  
підготовки  
1 клас +



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться використовувати ментальну арифметику на практиці, працюючи у парах і додаючи усно.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке ментальна арифметика? (Варто підказати дітям, що це числові обчислення усно)
- У який спосіб ви додаєте усно у повсякденному житті?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у пари та повернутися обличчям одне до одного.
2. Поясніть правила гри:
  - Обидва учасники одночасно, стиснувши одну руку в кулак, промовляють «Я люблю математику» і на останнє слово показують будь-яке число пальцями.
  - Дивлячись на кількість пальців, учасники їх додають усно та промовляють суму вголос.
3. Запропонуйте дітям вирішити, коли і як змінювати партнерів. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



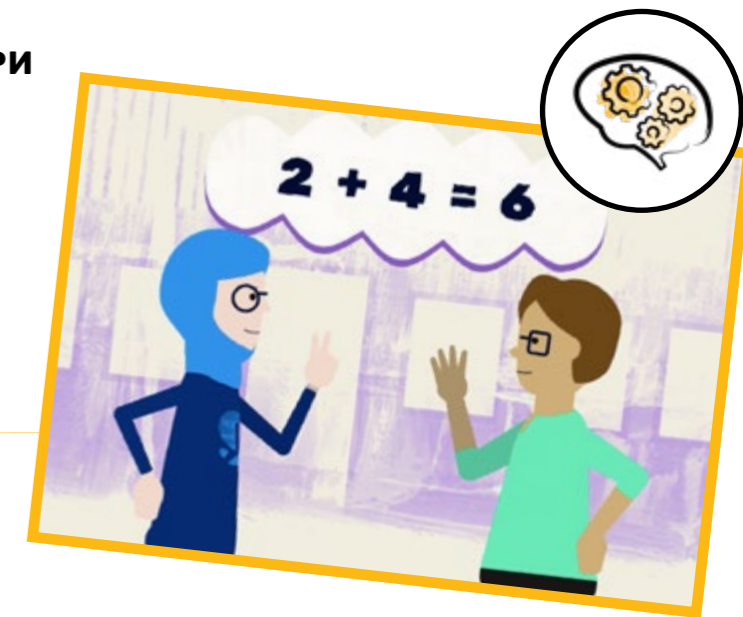
**Переконайтесь у тому, що діти розуміють, що рахувати усно, уявляючи пальці чи інші предмети в голові під час додавання чи віднімання - це нормально.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/XUQ31007cyI>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям обчислювати приклади разом.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть використовувати обидві руки у грі, щоб збільшити числа.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як найкраще та найзручніше обчислювати приклади усно.

## ПРИГАДАЙТЕ

У який спосіб ви додавали числа усно?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Коли, де і для чого вам доводилось рахувати усно?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як ментальна арифметика може допомогти вам поза навчанням?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата та хлопці швидко розпізнають числа за допомогою пальців та можуть їх додати усно;
- діти працюють у парах спільно, щоб додати числа;
- дівчата та хлопці вміють використовувати ментальну арифметику для математичних обчислень.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---



# ПІДРАХОВУЙ ЗНОВ І ЗНОВ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
3+



Кількість  
учасників  
6+



Навички  
усний  
рахунок



Рівень  
2 клас +



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться рахувати у порядку зростання та спадання, називаючи числа та передаючи м'яч.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, запропонувавши:

- спробувати порахувати до \_\_\_\_\_ (визначіть число самостійно);
- спробувати порахувати від 20 до 1 у порядку спадання;
- визначити, як можна рахувати, пропускаючи кожне друге число.

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди з однаковою кількістю учасників. Запропонуйте командам стати у лінію так, щоб їм було зручно передавати м'яч та вирішити, як вони будуть передавати його: над головою, через ноги тощо.
2. Запропонуйте чергувати

передавання м'яча: спершу над головою, а потім – через ноги.

3. Продовжуйте рахувати доки м'яч не передадуть останньому учаснику в лінії, який в свою чергу стає першим та розпочинає гру заново.
4. Під час передачі м'яча, запропонуйте дітям рахувати уголос. Спробуйте декілька варіантів: спочатку в порядку зростання, потім – спадання. Зважаючи на рівень підготовки дітей, можна рахувати по 2, 3, 5, 10, 25 тощо.
5. Кожного раунду, заохочуйте дітей створювати власні правила гри та випробовувати різні методи передачі м'яча.



Переконайтеся у тому, що усі учасники активно беруть участь у взаємодії, а також, щоб усім дітям було зручно передавати м'яч.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/c7KL1eLXb60>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям рахувати у порядку зростання та спадання лише одиницями, не пропускаючи 2, 3 число тощо.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям рахувати числами, що кратні 7, 8, 9 тощо.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна навчитися рахувати числа кратні іншому числу.

### ПРИГАДАЙТЕ

Коли наставала ваша черга називати число, як ви розуміли, яке число ви маєте назвати?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи працювала обрана вами стратегія постійно? Чому?

### ПОМІРКУЙТЕ

У повсякденному житті, що ми можемо робити для того, щоб розвивати вміння рахувати числа кратні іншому числу?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти передають м'яч і рахують у порядку зростання та спадання;
- дівчата та хлопці вправно рахують та називають відповідні числа.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# КОМАНДНІ ЧИСЛА

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться визначати кратні числа, рахуючи по 2, 3, 4, 5 і формуючи «команди чисел».

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі питання:

- Що означає поняття «множення»?
- Якщо я маю 4 яблука і хочу подвоїти їхню кількість, скільки яблук я хотіла б мати? А якщо я хотіла б збільшити кількість у 3 рази?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
9+



Кількість  
учасників  
10+



Навички  
усне  
обчислення



Рівень  
підготовки  
1 клас +



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



Наприклад, якщо ведучий обрав число 3, діти об'єднуються по 3 учасники, 6, 9 тощо.

1. Запропонуйте дітям визначити, як вони хочуть переміщуватися по ігровому полю під час гри, наприклад, стрибаючи, біжучи тощо.
2. Запропонуйте одному добровольцю стати ведучим.
3. Ведучий промовлятиме числа від 1 до 5. Коли діти почують число, що промовив ведучий, їхнє завдання – об'єднатися у команди з кількістю учасників кратною обраному числу.

4. Запропонуйте дітям визначити, як діти, що об'єдналися у команду з кількістю учасників, що НЕ є кратною до обраного числа, можуть повернутися до гри, наприклад, показати чудернацький танець тощо.
5. Передавайте естафету Ведучого упродовж гри.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що кожен учасник активно бере участь у грі та має можливість спробувати себе у ролі ведучого.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/93zXkQofawo>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям цілою командою виконувати завдання, якщо вони неправильно сформували команду за кількістю учасників.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте декільком учасникам об'єднатися в пари (але не всім). Таким чином, їм буде складніше сформувати команду, позаяк їм не можна буде розділятися.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про рахунок чисел кратним 1, 2, 3, 4 та 5.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви вирішували скільки учасників буде у вашій команді?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви визначили, що кількість учасників у вашій команді правильна?

### ПОМІРКУЙТЕ

Де і коли ми використовуємо множення у повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти співпрацюють одне з одним, щоб об'єднатися у команду з правильною кількістю учасників;
- дівчата та хлопці визначають, де і коли можна використовувати множення у повсякденному житті.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# 500

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться додавати та віднімати усно, підраховуючи бали своєї команди.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чи доводилося вам додавати чи віднімати НЕ під час уроків у школі?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+

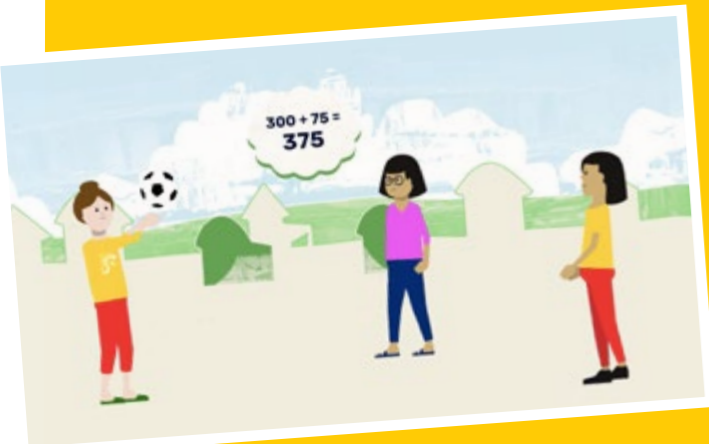


Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
2 або  
більше  
м'ячів

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди до 6 осіб у кожній та обрати ведучого, який буде кидати м'яч. Інші учасники будуть Ловцями.
2. Ведучий кидає м'яч вгору у напрямку інших учасників.
3. Завдання Ловців зловити м'яч перед тим, як він впаде на землю. Якщо учасник зловив м'яч до того, як він впав на землю, він отримує 100 балів. Якщо м'яч відстрибнув 1 раз від землі – 75 балів, 2 рази – 50 балів, 3 рази – 25 балів.

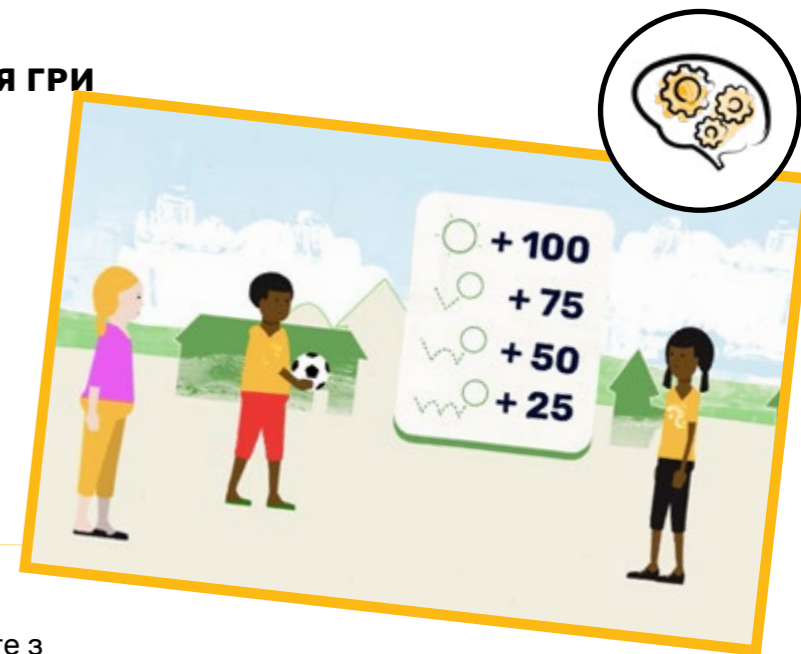
4. Кожний учасник усно рахує власну кількість балів, набраних під час гри.
5. Щойно один з учасників набирає 500 балів, він стає новим ведучим.
6. Коли діти зрозуміють правила гри на практиці, запропонуйте дітям створити нову систему балів за кожен зловлений м'яч.
7. Заохочуйте дітей допомагати рахувати бали іншим учасникам.
8. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що кожен учасник грає безпечно і чесно, а також, що у кожного учасника є можливість спробувати себе у ролі ведучого та Ловця.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/7DeNGvyDa2s>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям встановити іншу ціль гри, наприклад, працювати командою так, щоб загальна кількість балів була якомога меншою.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям віднімати, а не додавати бали, щоб отримати 0 балів.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про використання ментальної арифметики в повсякденному житті.

## ПРИГАДАЙТЕ

Як ви фокусувалися на грі та запам'ятовували свою кількість балів?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Яким чином ви додавали та віднімали усно?

## ПОМІРКУЙТЕ

Коли і де ви можете використовувати ментальну арифметику в повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- ведучі кидають м'яч так, щоб у кожного Ловця була можливість зловити його;
- дівчата та хлопці не штовхають одне одного та не б'ються за м'яч;
- діти правильно додають та віднімають власну кількість балів.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---




---

---

---

# СОЦІАЛЬНИЙ РОЗВИТОК ЧЕРЕЗ ГРУ



ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?	 ВІК	 ЧАС	 Кількість учасників
Застигайки	Емпатія	Діти вчаться піднімати настрій одне одному	3+	20+ min	3+
Весела ферма*	Спілкування	Діти вчаться чітко і зрозуміло висловлювати власні думки	6+	20+ min	2+
Робот-Веселун*	Співпраця	Діти вчаться працювати разом у команді, щоб досягти спільної цілі	6+	20+ min	3+
Замок-Гігант	Довіра	Діти вчаться довіряти одне одному	6+	15+ min	6+
Водій таксі	Лідерство	Діти розвивають навички лідерства	6+	15+ min	6+
Грайливе Цуценя*	Емоційний інтелект	Діти вчаться долати негативні емоції	6+	15+ min	6+
Розв'язи вузол*	Спілкування	Діти вчаться ефективно спілкуватися одне з одним	6+	15+ min	6+
Розгадай малюнок*	Спілкування	Діти вчаться ділитися власними ідеями назагал	6+	15+ min	2+
Заморожена шкарпетка*	Емпатія	Діти розвивають емпатію	6+	10+ min	3+
Мій портрет*	Повага до інших	Діти усвідомлюють, що у кожної людини є власні унікальні потреби та бажання	6+	30+ min	2+
Театр емоцій*	Спілкування	Діти вчаться використовувати мову свого тіла	6+	15+ min	2+
Загадкова ковдра*	Співпраця	Діти вчаться працювати в команді та досягати спільної мети	6+	15+ min	6+
Бурулька*	Співпраця	Діти вчаться допомагати іншим	6-9	10+ min	6+
Будуємо піраміду*	Співпраця	Діти вчаться працювати в команді	6-9	15+ min	6+
У пошуках алфавіту*	Повага до інших	Діти вчаться поважати і цінувати сильні сторони та здібності кожної людини	10+	20+ min	3+
Страйк!*	Співпраця	Діти вчаться працювати разом, щоб досягти спільної мети	10+	30+ min	4+
Триногі перегони*	Співпраця	Діти вчаться працювати разом з іншими	10+	15+ min	6+
Квест на осліп*	Спілкування	Діти вчаться налагоджувати контакт з іншим	10+	15+ min	6+
Крок у темряву*	Лідерство	Діти розвивають лідерські якості	10+	10+ min	6+
Мені подобаються сусіди*	Повага до інших	Діти вчаться визначати спільне і відмінне	10+	15+ min	8+
Команда довіри	Довіра	Діти вчаться довіряти іншим	10+	20+ min	6+

# ЗАСТИГАЙКИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться піднімати настрій одне одному, намагаючись розсмішити учасників.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що приносить радість вам і вашим друзям?
- Як ви почуваетесь, коли смієтеся?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
3+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
музичний  
супровід

## ХІД ГРИ



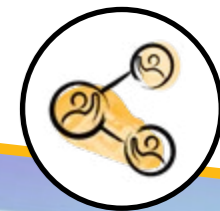
Переконайтеся у тому, що кожен учасник грає безпечно і чесно, а також, що у кожного учасника є можливість спробувати себе у ролі ведучого.

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ**  
проводити час весело!

1. Запропонуйте дітям обрати ведучого. Він може або співати, або включати музичний супровід. Інші учасники будуть танцювати!
2. Ведучий під час танців дітей, вимикатиме музичний супровід. Щойно ведучий вимкнув музику, завдання учасників – застигнути. Завдання ведучого – розсмішити дітей, не торкаючись їх.
3. Якщо учасник поворухнувся чи засміявся – він стає новим ведучим.
4. Коли новий ведучий вмикає музику, діти продовжують танцювати.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте ведучому обрати собі помічника, щоб смішити інших учасників.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям смішити одне одного без слів чи звуків.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна підбадьорити та підняти настрій іншим людям.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які дії ведучого найбільше вас смішили?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Коли ви засмучені, що ви можете зробити, щоб підняти собі настрій?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете підняти настрій іншим людям у повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- ведучі креативно смішать інших учасників;
- діти визначають, як можна підбадьорювати інших людей.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

---

# ВЕСЕЛА ФЕРМА



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться чітко і зрозуміло висловлювати власні думки, щоб допомогти учаснику з зав'язаними очима зібрати усі предмети.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Які способи спілкування одне з одним ви знаєте?
- Чому спілкування важливе, коли ви працюєте в команді?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
стрічка, щоб  
зав'язати очі,  
а також  
пляшки, м'які  
іграшки або  
інші  
предмети

## ХІД ГРИ

1. Для розігріву запропонуйте дітям згадати та відтворити звуки, якими спілкуються тварини між собою, а також обрати той звук, який вони будуть використовувати під час гри.
2. Запропонуйте учаснику, за бажанням, зав'язати очі, а іншим учасникам – розкидати пляшки, м'які іграшки чи інші предмети по ігровому полю. Завдання учасника з зав'язаними очима – зібрати усі предмети.
3. Заохочуйте учасників відтворювати звук обраної тварини, щоб направляти учасника із зав'язаними очима.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтесь у тому,** що кожен грає безпечно і чесно, а також, що у кожного є можливість спробувати себе у ролі учасника із зав'язаними очима.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/9jLAb0Yczdw>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям використовувати не звуки тварин, а слова, щоб направляти учасника із зав'язаними очима.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям стояти далі одне від одного, або відтворювати декілька звуків тварин.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як спілкуватися чітко і зрозуміло.

## ПРИГАДАЙТЕ

Чи могли ви зрозуміло спілкуватися під час гри? Чому?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чи доводилося вам бути у ситуаціях, коли вам було складно спілкуватися з іншими?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як ми можемо спілкуватися більш зрозуміло у повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти слухають одне одного та використовують креативні способи підказок для учасника із зав'язаними очима;
- учасники із зав'язаними очима впевнено слідує підказкам інших дітей.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# РОБОТ-ВЕСЕЛУН



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться працювати разом у команді, щоб досягти спільної цілі, створюючи Робота-Веселуна своїм тілом.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши пакі запитання:

- Що означає поняття «співпраця»?
- Як ми можемо зрозуміти, що учасники команди ефективно співпрацюють одне з одним?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися в одну команду та створити Робота-Веселуна рухами власного тіла.
2. Поясніть, що кожен учасник – це певна частина робота і їм потрібно створити Робота-Веселуна, не розриваючи рук.
3. Заохочуйте дітей пройти від початку класу чи ігрового поля до його кінця якомога швидше.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



Переконайтеся у тому, що кожен учасник грає безпечно і чесно, а також, щоб фізичний контакт з іншими учасниками не викликав негативних емоцій.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/wcIArsVfX2o>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям створити Робота-Веселуна, який не рухається по ігровому полю.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям вигадати та відтворювати звуки Робота-Веселуна або зав'язати очі одному учаснику з команди.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як спілкуватися чітко і зрозуміло.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як кожен з учасників команди співпрацював з іншими, щоб утворити Робота-Веселуна?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Коли, як і де вам доводилося співпрацювати з іншими?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як у повсякденному житті нам потрібно співпрацювати з іншими, щоб досягти спільної мети?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата заохочують одне одного під час гри та працюють спільно, щоб утворити Робота-Веселуна;
- діти прислухаються одне до одного та позитивно відгукуються на ідеї інших учасників.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ЗАМОК-ГІГАНТ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться довіряти одне одному, намагаючись швидко піднімати руки вгору, щоб пропустити учасника-Бігунка.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви вважаєте, чи є ви тією людиною, якій можуть довіряти інші?
- Як ви можете допомогти іншим людям довіряти вам?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям самостійно стати у 2 лінії з однаковою кількістю учасників обличчям одне до одного. Запропонуйте учасникам витягнути руки перед собою, стаючи зигзагом, ніби утворюючи гігантський замок.
2. Запропонуйте добровольцю стати Бігунком. Бігунок стає на початку замку-гіганта та запитує: «Чи можна вам довіряти?», а потім: «Чи можна мені пройти?».
3. Інші учасники можуть відповідати разом, коли вони будуть готові пропустити Бігунок.
4. Коли Бігунок довіриться іншим учасникам, він може почати пересуватись по замку у спосіб, який йому до вподоби, наприклад, біжучи, стрибаючи тощо.
5. Щоб Бігунок міг пройти, діти підніматимуть руки вгору, щоб йому було зручно пересуватись.



6. Коли Бігунок проходить увесь замок, інший учасник стає новим Бігунком. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що кожен учасник грає безпечно і чесно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
[https://youtu.be/Pzo3\\_gJk1lw](https://youtu.be/Pzo3_gJk1lw)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям стати далі одне від одного, щоб не доводилося піднімати руки вгору занадто швидко.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте Бігунку пройти замок із зав'язаними очима або рухатися дуже швидко.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як і чому потрібно довіряти собі та іншим.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви розуміли, що пересуватися по замку безпечно/небезпечно?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Якій людині ви довіряєте у вашому житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ми можемо визначити, що людині можна довіряти?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- учасники-Бігунки діляться, чи довіряють вони іншим учасникам, а діти, що утворюють замок, розуміють, коли Бігунок може їм довіритися;
- хлопці та дівчата визначають, що таке «довіра» та демонструють довіру до інших учасників, пересуваючись по замку;
- діти в своєму оточенні мають людей, яким можна довіряти, а також визначають, як можна допомогти людині довіритися їм.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---



# ВОДІЙ ТАКСІ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають навички лідерства, щоб провести Водія таксі до місця призначення.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви розумієте поняття «лідер»?
- Якими якостями володіє успішний лідер?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у пари, обрати учасника, який буде Водієм таксі. Інший учасник буде його Пасажиром. Запропонуйте дітям уявити, що Водій не знає, як дістатися до місця призначення, та зав'язати йому очі.
2. Поясніть учасникам, що завдання Пасажира пояснювати Водію, як безпечно проїхати до місця призначення за допомогою 4 вказівок: вперед, назад, праворуч, ліворуч. Запропонуйте парам придумати відповідні сигнали до вказівок, наприклад, коли Пасажир торкається шиї Водія, він має рухатися прямо.
3. Запропонуйте дітям мінятися ролями, а також вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому,** що кожен учасник грає безпечно і чесно, а також, що у кожного учасника є можливість спробувати себе у ролі Пасажира та Водія.

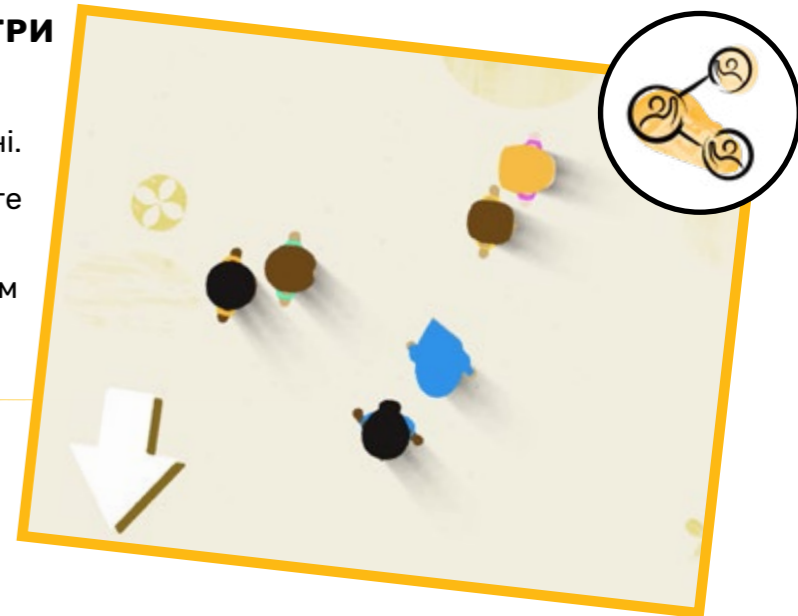
**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
[https://youtu.be/tHshnlpQs\\_M](https://youtu.be/tHshnlpQs_M)

**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

<p>Вік 6+</p>	<p>Кількість учасників 6+</p>
<p>Час 15+ хвилин</p>	<p>Матеріали стрічка, щоб зав'язати очі (за бажанням)</p>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте Водію обрати, чи зав'язувати очі, чи ні.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям об'єднатися не у пари, а у команди по три особи (з одним Водієм та двома Пасажирами відповідно).



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як розвивати навички лідерства.

### ПРИГАДАЙТЕ

Коли ви були Пасажиром, що ви робили для того, щоб Водію було легше пересуватися до місця призначення?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Яку пораду ви можете дати іншим, щоб стати успішним лідером? Чому?

### ПОМІРКУЙТЕ

Чи хотіли б ви змінити щось у колі вашого спілкування? Якщо так, чому? Як би ви допомогли іншим людям змінитися?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- Пасажири чітко пояснюють, куди потрібно рухатися Водіям;
- Пасажири намагаються полегшити пересування Водія до місця призначення;
- діти визначають, що вміє робити справжній лідер.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ГРАЙЛИВЕ ЦУЦЕННЯ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі  
(по 1 м'ячу  
для кожної  
команди)

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчать долати негативні емоції, намагаючись зловити м'яч.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що ви робите, коли відчуваєте, що вам сумно?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди та стати в коло.
2. Поясніть, що учасники, які будуть всередині кола, перетворюються на Цуциків, які дуже хочуть погратися з м'ячем, а отже, зловити м'яч.
3. Запропонуйте командам самостійно вирішити, скільки учасників буде грати в середині кола.

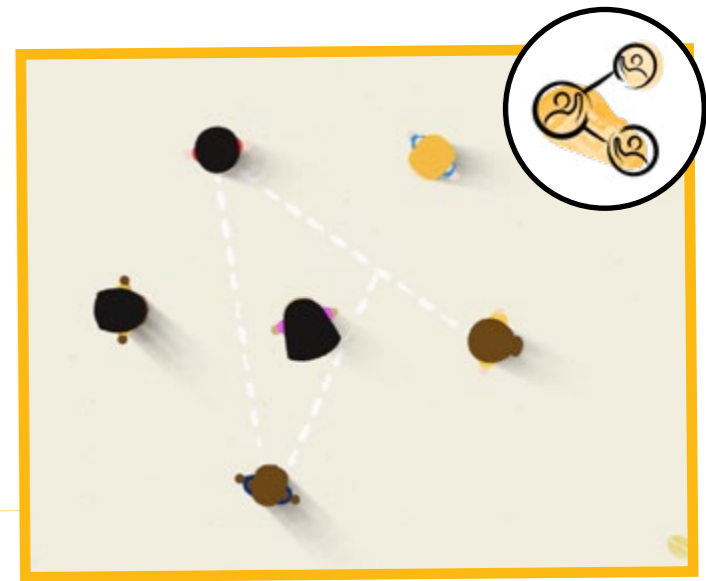
4. Запропонуйте дітям кидати м'яч через усе коло, а не учасникам справа чи зліва.
5. Якщо Цуцику вдається зловити м'яч, він займає місце учасника, який кинув м'яч останнім, а той стає новим цуциком.
6. Заохочуйте дітей випробувати різні стратегії гри, а також вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що кожен учасник активно залучений до гри, грає безпечно і чесно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/XLI4YaC6ByU>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям об'єднатися по 3 особи. Два учасники намагатимуться не дати Цуценяті заволодіти м'ячем.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям збільшити кількість м'ячів у грі або кидати м'яч не домінуючою рукою.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як подолати негативні емоції.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли були в центрі кола?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які позитивні/негативні емоції може відчувати людина?

### ПОМІРКУЙТЕ

У який спосіб ви можете підбадьорити себе, якщо вас не запросили до гри інші діти або вам самотньо?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти всередині кола можуть зловити м'яч;
- дівчата та хлопці долають негативні емоції під час гри (наприклад, розчарування);
- діти визначають, як можна підбадьорити себе, коли почувуються самотньо.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# РОЗВ'ЯЖИ ВУЗОЛ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться ефективно спілкуватися одне з одним, намагаючись розв'язати вузол.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Чому під час роботи у команді спілкування одне з одним важливе?
- Яку роль відіграє спілкування, коли ви намагаєтесь вирішити певну проблему?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди з однаковою кількістю учасників та стати в коло.
2. Запропонуйте учасникам, схрестивши руки, взятися за руки з іншими учасниками, таким чином утворюючи вузол з рук.
3. Завдання команд – розв'язати вузол таким чином, щоб діти повернулися в коло, але без схрещених рук.
4. Нагадайте дітям, що їм не можна розривати руки під час гри.
5. Заохочуйте дітей говорити одне з одним та випробувати різні стратегії гри.

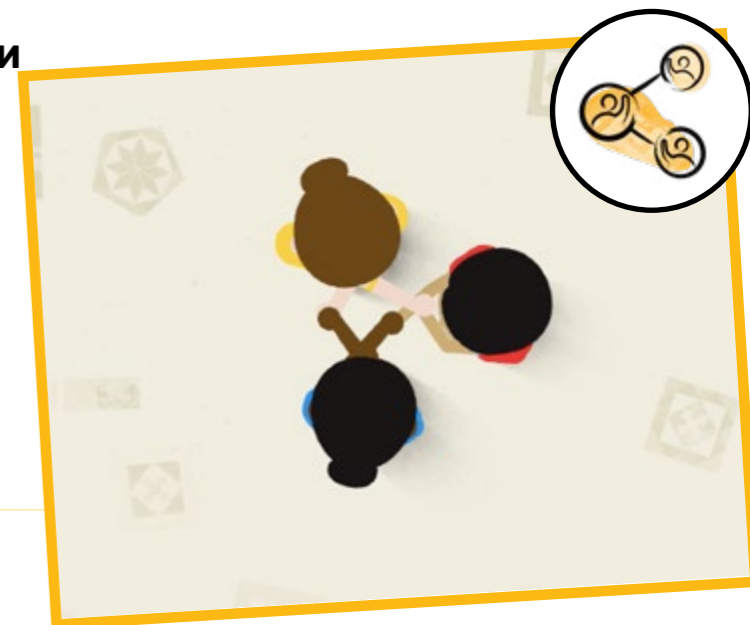


**Переконайтеся у тому, що кожен учасник активно залучений до гри, грає безпечно і чесно, а фізичний контакт з іншими не викликає негативних емоцій.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/sNiJFzP4d3o>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям обрати учасника, який допомагатиме командам розв'язати вузол за допомогою слів та підказок.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям об'єднатися у менші команди за кількістю учасників.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як ефективно спілкуватися одне з одним.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які ідеї учасників вашої команди допомогли вам розв'язати вузол?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Що ви можете розповісти зі свого досвіду щодо вирішення проблем, працюючи у команді?

### ПОМІРКУЙТЕ

Наступного разу, коли вам у команді необхідно буде вирішити певну проблему, як ви будете спілкуватися одне з одним?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти користуються інструкціями та підказками, щоб розв'язати вузол так, щоб повернутись у коло без схрещених рук;
- хлопці та дівчата слухають одне одного та намагаються випробувувати запропоновані стратегії;
- діти можуть визначити, що означає «спілкуватися ефективно» та пов'язують це поняття з вирішенням проблем.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# РОЗГАДАЙ МАЛЮНОК



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
олівці  
чи  
фломастери



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться ділитися власними ідеями назагал, зображуючи їх на аркуші паперу.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чому важливо ділитися власними ідеями з іншими?

## ХІД ГРИ

- Запропонуйте дітям об'єднатися у маленькі команди з однаковою кількістю учасників (по 2-3 особи).
- Запропонуйте одному учаснику з кожної пари придумати якусь ідею та почати малювати її на аркуші паперу.
- Інші учасники будуть намагатися розгадати цю ідею. Якщо це завдання виявиться складним, запропонуйте додати щось до малюнку, що допоможе розгадати ідею.



- Заохочуйте дітей ставити запитання одне одному після того, як вони розгадали малюнок, щоб детальніше обговорити запропоновані ідеї.
- Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що кожен учасник активно залучений до гри і в кожного є можливість не лише вгадувати, а й малювати.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!



## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям ставити запитання учаснику, який малює, щоб швидше дізнатися зображену ідею.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям встановити ліміт спроб для надання правильної відповіді.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть ділитися своїми ідеями одне з одним.

## ПРИГАДАЙТЕ

Коли ви малювали свою ідею, що ви робили, щоб дати підказку своєму партнеру?  
Що допомогло вам розгадати ідею?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чи доводилося вам ділитися своїми ідеями без можливості говорити?

## ПОМІРКУЙТЕ

Завдяки чому оточуючі можуть розуміти вас краще у повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата зображують власні ідеї на малюнку;
- діти впевнено демонструють свої зображення іншим учасникам, які охоче розгадують їх;
- учасники вигадують інші символи чи способи пояснити намальоване, якщо учасникам не вдалося розгадати ідею з першого разу.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ЗАМОРОЖЕНА ШКАРПЕТКА



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають емпатію, допомагаючи «замороженим» учасникам.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що ви відчуваєте, коли хтось вам допомагає?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям знайти довкола предмети, які можна було б втримати на голові (наприклад, шкарпетку, блокнот, аркуш паперу тощо). Випробуйте предмет, спробуйте зробити різні рухи так, щоб цей предмет не впав.
2. Якщо предмет, наприклад, шкарпетка падає з голови учасника, він має завмерти, ніби його «заморозили». Учасники залишаються замороженими, поки інший учасник не підійде до них та не покладе предмет, що впав, на голову. Головна умова – їхній предмет має залишатися на голові.
3. Після декількох раундів-тренувань, запропонуйте дітям влаштувати змагання. Наприклад, хто зможе пройти якнайдалі і не зронити предмет, або хто зможе довше за всіх танцювати зі шкарпеткою на голові тощо.

4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



Переконайтеся у тому, що усі учасники чесно допомагають одне одному.

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
безпечні  
предмети,  
які можна  
втримати  
на голові

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, запропонуйте дітям потренуватися перед змаганнями.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям спробувати втримати на голові 2 предмети чи більше.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть проявити власну емпатію.



## ПРИГАДАЙТЕ

Чому ви вирішили допомогти учаснику, чий предмет впав на землю?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви думаєте, як почувуються люди, яким ви допомагаєте?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете допомагати іншим у повсякденному житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата рухаються з предметами на голові;
- діти допомагають іншим учасникам повернутися до гри і пояснюють чому, вони це роблять;
- учасники визначають різні способи допомоги іншим.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# МІЙ ПОРТРЕТ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти усвідомлюють, що у кожної людини є власні унікальні потреби та бажання.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Якщо б ви могли зробити фото найціннішого у вашому житті, щоб це було?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
папір,  
олівці,  
фломастери  
чи фарби

## ХІД ГРИ

1. Роздайте дітям матеріали для малювання та запропонуйте знайти місце у просторі, щоб працювати індивідуально.
2. Запропонуйте дітям намалювати себе на аркуші паперу та заповнити увесь простір на ньому.
3. Далі запропонуйте розповісти більше про себе, намалювавши:
  - 4 активності, які вони виконують щодня (біля рук та ніг).
  - 2 людей, яких вони люблять або 2 предмети, які вони обожають (біля серця).
  - 2 мрії на майбутнє (біля голови).
4. Коли діти завершать свої портрети, запропонуйте об'єднатися у пари та поділитися своїми малюнками.

5. Щойно учасники закінчать обговорення, запропонуйте дітям вигадати власну активність для продовження взаємодії.



**Переконайтеся у тому, що всім учасникам комфортно ділитися особистою інформацією та, що кожен має можливість поділитися своїм портретом з іншими.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

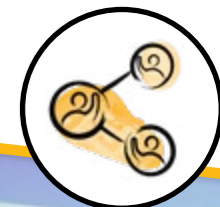
## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям зобразити лише 1 активність, 1 людину, 1 мрію на майбутнє.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям намалювати більше фактів про себе.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про спільне та відмінне на їхніх малюнках.



## ПРИГАДАЙТЕ

Що спільного ви побачили на своєму малюнку та малюнках інших учасників? А що відмінного?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви можете дізнатися більше про потреби інших людей?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити для того, щоб кожна людина мала те, що приносить їй безпеку, здоров'я та радість?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата мають достатньо часу, щоб намалювати власні портрети та втілити свої ідеї;
- дітям комфортно ділитися особистою інформацією через малюнок зі своїми партнерами;
- учасники демонструють розуміння різних потреб дівчат та хлопців, а також діляться власними ідеями, як підтримати інших людей, щоб вони були в безпеці, здоровими та щасливими.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ТЕАТР ЕМОЦІЙ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться використовувати мову свого тіла.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Які емоції та почуття ви знаєте?
- Чи можете ви показати обличчя і рухи людей, коли вони веселі, сумні, злі, зацікавлені, розчаровані?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям обрати собі партнера. Якщо це доцільно, наголосіть на тому, що дівчата та хлопці теж можуть об'єднуватися у пари.
2. Запропонуйте парам обрати одного учасника, який стане Актором.
3. Запропонуйте парам повернутися обличчям одне до одного. Актор обирає емоцію, яку він хоче зіграти та показує її партнерові без слів. Партнер відтворює цю емоцію та висловлює свої варіанти, що це за емоція.
4. Запропонуйте парам змінити ролі.
5. Заохочуйте дітей вигадувати власні правила гри для наступних раундів.

**Переконайтеся у тому, що всі учасники грають безпечно і чесно, а також, кожен учасник має можливість спробувати себе у ролі Актора.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!



## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте Акторам показувати емоції повільніше або демонструвати лише один рух.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте Акторам обирати схожі емоції та змінювати свої рухи ледь-ледь помітно.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як і де можна використовувати мову тіла.

## ПРИГАДАЙТЕ

Вам було складно чи легко розпізнати емоцію, яку грав Актор? Чому?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чи доводилося вам бачити, як почувався ваш друг, навіть коли він не говорив про це? Як ви це помічали?

## ПОМІРКУЙТЕ

Чому важливо звертати увагу на мову тіла людей та вираз обличчя?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата показують різноманітні емоції за допомогою мови тіла;
- діти визначають емоції та почуття, які показують актори;
- учасники можуть пояснити, чому важливо звертати увагу на мову тіла людей та вираз обличчя.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ЗАГАДКОВА КОВДРА



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
ковдра,  
плед  
або  
інша  
тканина

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться працювати в команді та досягати спільної мети, шукаючи рішення разом, щоб перевернути ковдру разом, не торкаючись підлоги.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Чи доводилося вам співпрацювати з іншими, щоб вирішити певну проблему?
- Як ви працювали разом?

## ХІД ГРИ



1. Оберіть безпечний простір для ігрового поля та розстеліть ковдру.
2. Запропонуйте дітям стати на ковдру.

3. Запропонуйте дітям разом спробувати перевернути ковдру, не торкаючись підлоги.
4. Якщо хтось з команди торкнеться підлоги – гра починається спочатку.
5. Заохочуйте дітей бути креативними, випробовувати різні стратегії та прислухатися одне до одного.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що всі учасники прислухаються одне до одного та працюють безпечно і чесно.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям об'єднатися у команди та спробувати кожній команді по черзі перевернути ковдру.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям перевернути ковдру, не промовляючи жодного слова.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна вирішувати проблеми, працюючи разом.



### ПРИГАДАЙТЕ

Якої стратегії ви дотримувалися, щоб перевернути ковдру? Яка стратегія спрацювала найкраще?

### ПОДІЛІТЬСЯ

З якими проблемами вам доводиться стикатися у повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

З ким ви можете вирішити ці проблеми?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата слухають одне одного та вигадують креативні рішення, щоб перевернути ковдру;
- діти грають безпечно та турбуються про інших;
- учасники визначають, як можна співпрацювати з іншими, щоб вирішувати повсякденні проблеми.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---



# БУРУЛЬКА



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться допомагати іншим, щоб спільними зусиллями залишатися «незамороженими».



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви допомагаєте людям?
- Як інші допомагають вам?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6-9



Кількість  
учасників  
6+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати ведучим, який буде наздоганяти інших. Той, кого він торкнеться, перетворюється на «бурульку» - цей гравець залишається нерухомим. Інший гравець може «розморозити» його (наприклад, злегка доторкнувшись до «бурульки»).
2. Запропонуйте дітям створити/додати власні правила гри перед початком. Наприклад, вони можуть вирішити, як рухатися під час гри, як гравець самостійно може «розморозитися» і коли змінювати ведучого.
3. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому, щоб і хлопці, і дівчата мають можливість наздоганяти одне одного та всі учасники грають безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** [https://youtu.be/bSbW\\_H27SBk](https://youtu.be/bSbW_H27SBk)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, діти можуть порахувати вголос до 30, перш ніж зможуть «розморозитися» і знову приєднатися до гри.
- Якщо гра занадто легка, діти яких «розморозили» можуть триматися за учасника, який до них доторкнувся та продовжувати грати в парі, тримаючись за руки.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна допомагати іншим.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що ви зробили, аби допомогти іншим?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи можете ви згадати той момент у грі, коли інший учасник вам допоміг? Як саме?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ще ми можемо допомагати людям, які цього потребують?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата працюють разом, щоб їх на «заморозили»;
- хлопці та дівчата допомагають одне одному, «розморозюючи» інших учасників.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# БУДУЄМО ПІРАМІДУ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться працювати в команді, передаючи губки одне одному, щоб разом побудувати піраміду.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чому важливо працювати разом у команді?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6-9



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
губки  
(або інші  
матеріали  
однакового  
розміру),  
кошик чи  
відро

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди з однаковою кількістю учасників та стати в одну лінію.
2. Розмістіть кошик чи відро з губками біля першого учасника кожної команди. Перший гравець бере губку і передає наступному гравцю.
3. Кожна команда передає губки одне одному, допоки вони не закінчаться і вони не побудують піраміду.
4. З кожним раундом пропонуйте дітям змінювати порядок учасників у лінії, щоб кожен спробував побудувати піраміду. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду. Наприклад, стати далі одне від одного або придумати креативний спосіб, як вони можуть передавати губки.

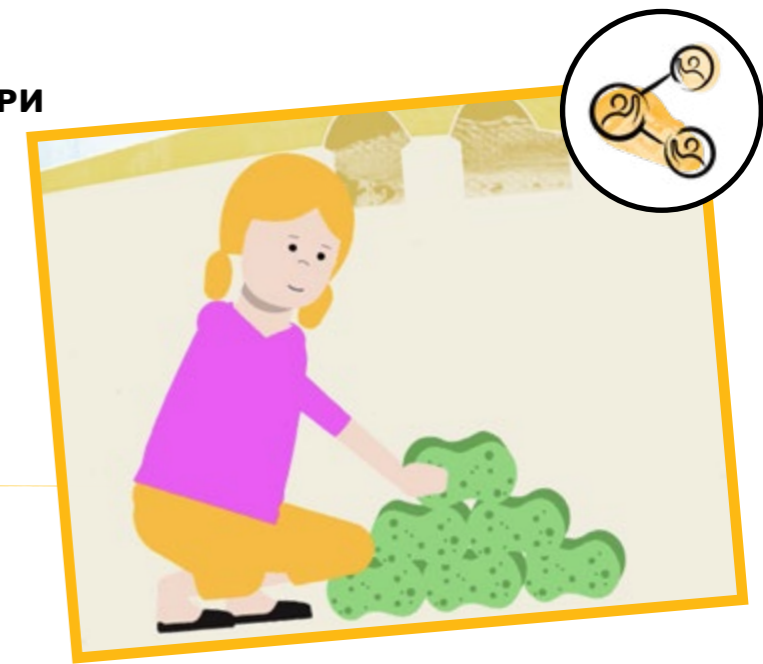


Переконайтеся у тому, що і хлопці, і дівчата активно беруть участь у взаємодії та грають безпечно.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/JLQv8D64GJI>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям побудувати будь-яку модель з губок, наприклад, коло чи пряму лінію тощо.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть передавати губки за допомогою ніг.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про ефективну співпрацю в команді.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви допомагали команді під час будівництва?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Коли ви відігравали важливу роль у житті інших людей?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як можна стати хорошим командним гравцем у своїй родині чи в школі?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- дівчата та хлопці знають, яку роль вони відіграють під час командної взаємодії;
- діти ввічливо та дружно комунікують з іншими членами їхньої команди.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

---

---

---

# У ПОШУКАХ АЛФАВІТУ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
будь-які  
предмети  
довкола,  
тканина, щоб  
зав'язати очі  
(за бажанням)

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час гри діти вчаться поважати і цінувати сильні сторони та здібності кожної людини.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що ви вмієте робити гарно?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте хлопцям та дівчатам вирішити – об'єднатися в одну команду чи в декілька.
2. Після того, як діти об'єдналися в команди, запропонуйте їм вирішити, хто з учасників не зможе ходити під час гри; не зможе говорити; не зможе бачити.
3. Запропонуйте дітям обрати будь-яку літеру алфавіту. Поясніть, що їм потрібно працювати разом, щоб знайти якомога більше речей на обрану літеру.
4. Упродовж гри нагадуйте дітям, що дехто з них не може говорити, ходити тощо.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



Переконайтеся у тому, що усі діти працюють у командах, а також, що кожен грає безпечно.

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям шукати предмети довкола певної форми чи кольору, а не за першою літерою.
- Якщо гра занадто легка, встановіть обмежений час для пошуку предметів.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про повагу до сильних сторін і здібностей одне одного.

**ПРИГАДАЙТЕ**  
Як ви допомагали команді?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Які сильні сторони та здібності ви можете продемонструвати працюючи в команді у реальному житті?

## ПОМІРКУЙТЕ

Чому краще працювати у команді з дітьми, які мають відмінні сильні сторони?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти шукають предмети разом і не забувають про додаткові правила;
- хлопці та дівчата поважають одне одного і прислухаються до ідей кожного.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

---

---

---

# СТРАЙК!



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться працювати разом, щоб досягти спільної мети, намагаючись збити пляшки своїх супротивників.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що таке мета?
- Як може команда працювати разом, щоб досягти спільної мети?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
4+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
пластикові  
пляшки,  
м'яч (чи  
схожий  
предмет)

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям та дівчатам об'єднатися у 2 команди і придумати власну назву.
2. Запропонуйте першій команді поставити пляшки перед командою супротивників. Завдання першої команди – збити пляшки іншої команди за допомогою м'ячів, перш ніж вони зможуть їх підняти.

3. Гра продовжується доти, доки всі пляшки не будуть збиті або не закінчиться час (попередньо визначте з дітьми, скільки триватиме раунд). Потім команди міняються місцями.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду та випробувати різні стратегії гри.

**Переконайтеся у тому, що усі учасники активно залучені до командної взаємодії. Нагадайте дітям, що їм потрібно збивати пляшки, а не інших гравців.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/mGFhbZVLESO>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям збивати меншу кількість пляшок.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям грати мовчки.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про командну роботу задля досягнення спільної мети.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які стратегії використовувала ваша команда під час гри?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Яких спільних цілей можна досягнути, працюючи у команді?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете працювати з іншими задля досягнення спільних цілей у вашому житті?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягнути їх:

- хлопці та дівчата планують з членами команди, як ефективно працювати разом;
- діти поважають одне одного і прислухаються до ідей кожного.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ТРИНОГІ ПЕРЕГОНИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться працювати разом з іншими, беручи участь у перегонях, в яких нога одного учасника прив'язана до ноги іншого учасника.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Як можна визначити, що команда ефективно працює разом?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
тканина чи  
канат, щоб  
позначити  
лінію старту  
та фінішу (або  
провести лінії  
крейдою)

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям знайти собі партнера для гри.
2. Запропонуйте дітям стати біля свого партнера та міцно прив'язати одну ногу до ноги іншого учасника тканиною.
3. Перед початком перегонів, запропонуйте дітям повільно пройтися по ігровому полю, щоб звикнути до такого методу пересування. Діти в парах мають зрозуміти різні способи координації їхніх рухів.
4. Запропонуйте дітям стати на лінії старту та розпочати перегони на слова «На старт! Увага! Руш!».
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно і чесно.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/QtyQ4Nd8I3hY>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям зав'язати руки, а не ноги.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте додатково зав'язати одному учаснику очі.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна ефективно працювати в команді.



## ПРИГАДАЙТЕ

Що зробили ви і ваш партнер, щоб перемогти у перегонях?

## ПОДІЛІТЬСЯ

З ким у повсякденному житті ви ефективно працюєте разом?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як варто взаємодіяти з тими, хто хоче обрати іншу стратегію?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата безпечно рухаються по ігровому полю зі своїми партнерами;
- діти визначають ефективні способи взаємодії.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# КВЕСТ НАОСЛІП



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться налагоджувати контакт з іншими, використовуючи вербальні засоби спілкування, щоб допомогти товаришу з зав'язаними очима дістатися цілі.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чому важливо налагоджувати контакт з людиною через спілкування?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
пов'язка  
на очі

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у дві команди і стати в коло.
2. Запропонуйте командам обрати по 2 дитини: перший учасник буде Шукачем із зав'язаними очима, а інший – Ціллю.
3. Запропонуйте цим гравцям стати посередині кола. Шукач із зав'язаними очима намагатиметься знайти Ціль (вона уникатиме Шукача).

4. Діти, які стоять у колі вербально допомагають Шукачеві знайти Ціль.
5. Коли Шукач доторкнеться до Цілі, запропонуйте дітям зіграти знову, обравши нового Шукача та Ціль. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що і хлопці, і дівчата беруть активну участь у командній взаємодії.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

[https://youtu.be/8Mgmo\\_A\\_JdY](https://youtu.be/8Mgmo_A_JdY)

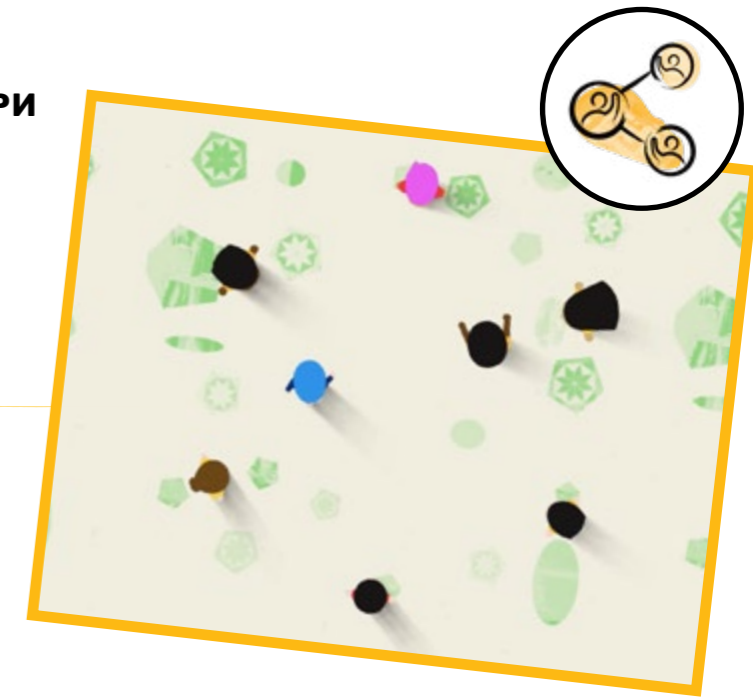
## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте Цілі стояти нерухомо.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте двом учасникам стати Цілями.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна ефективно налагодити комунікацію між учасниками команди.



## ПРИГАДАЙТЕ

Що було найважче, коли ви давали вказівки для Шукача?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Коли вам потрібно налагоджувати комунікацію з іншими у реальному житті?

## ПОМІРКУЙТЕ

Як можна спілкуватися більш ефективно?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата допомагають Шукачеві знайти Ціль завдяки ефективному спілкуванню;
- Шукач розуміє і слідує настановам інших учасників.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# КРОК У ТЕМРЯВУ

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають лідерські якості, керуючи партнером із зав'язаними очима під час перегонів.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви думаєте, що означає бути лідером?
- Коли вам доводилося бути у ролі лідера?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
пов'язка на  
очі, тканина  
чи канат, щоб  
позначити  
лінію старту  
та фінішу  
(можна  
позначити  
крейдою)

партнера, щоб безпечно рухатися у напрямку фінішу.

4. Перед перегонами запропонуйте парам спробувати різні способи переміщення і вирішити як вони будуть взаємодіяти разом.
5. Заохочуйте партнерів змінювати ролі для того, щоб обидва мали можливість відчувати себе лідерами. Гра закінчується, коли всі діти пройшли шлях двічі.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/YjFwXQEDHrA>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям грати утрюх, а не в парі, тоді двоє гравців зможуть допомагати гравцю із зав'язаними очима.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям поставити перешкоди з певних предметів на ігровому полі.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як розвивати лідерські якості.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви у ролі лідера, допомагали своєму партнеру із зав'язаними очима?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які ситуації вимагають від вас бути лідером у вашому повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ви можете показати іншим, що ви гарний лідер?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата турбуються про свого партнера із зав'язаними очима і своїх однолітків;
- діти впевнено рухаються із своїми партнерами, у яких зав'язані очі;
- хлопці та дівчата визначають, які якості має гарний лідер і що він вмє робити.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# МЕНІ ПОДОБАЮТЬСЯ СУСІДИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться визначати спільне і відмінне.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що спільного ви маєте зі своїми однолітками (однокласниками, друзями)?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям стати в коло. Запропонуйте учаснику, за бажанням, грати роль Сусіда, який буде стояти в центрі кола.
2. Завдання Сусіда сказати, що спільного мають декілька учасників у колі, наприклад: «Мені подобаються мої сусіди, особливо ті, хто одягнений в червоне».
3. Далі кожен учасник, одягнений в червоне, має знайти собі інше вільне місце у колі. У цей час Сусід

теж намагатиметься знайти собі вільне місце і встигнути туди стати.

4. Гравець, який залишився без місця, стає наступним Сусідом, і так само визначає щось спільне в учасників і каже: «Мені подобаються мої сусіди, особливо ті...»
5. Заохочуйте дітей креативити та знаходити цікаві спільні якості, досвід чи предмети учасників.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що усі діти беруть активну участь у командній взаємодії.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

[https://youtu.be/iMmio4z\\_imE](https://youtu.be/iMmio4z_imE)



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість учасників  
8+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям робити паузи після того, як вони стали на нове місце.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте Сусідам два твердження одночасно. Наприклад, «Мені подобаються мої сусіди, особливо ті, хто має день народження у вересні і носить чорні туфлі».



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна визначити, що у вас спільного з іншими людьми.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що у вас спільного з іншими дітьми в команді?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Що нового ви дізналися про своїх однокласників?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як можна дізнатися більше про ваших друзів, однолітків, сусідів тощо?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата можуть визначити спільне з іншими учасниками;
- діти створюють твердження у ролі Сусіда.

Ця гра була адаптована з Tribes [www.peacelearningcenter.org](http://www.peacelearningcenter.org).

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---



# КОМАНДА ДОВІРИ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
пов'язка на  
очі та будь-які  
предмети для  
перешкод



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться довіряти іншим, ведучи партнера через перешкоди.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Кому ви довіряєте?
- Чому ви довіряєте цій/цим людині(-дям)?

## ХІД ГРИ



1. Разом з дітьми позначте прямокутне ігрове поле та лінію старту з одного боку.
2. Запропонуйте дітям взяти різні предмети і розмістити їх по всьому ігровому полю, щоб створити перешкоди.
3. Далі запропонуйте дітям об'єднатися у пари і стати за лінію старту, а також самостійно вирішити, хто в парі буде із зав'язаними очима - вона має довіряти своєму партнерові.

4. Завдання партнера - провести учасника із зав'язаними очима до іншого боку ігрового поля і назад. Йому можна бути поруч, позаду чи попереду дитини із зав'язаними очима, але не можна її торкатися.
5. Заохочуйте дітей ставити собі виклики у грі. Наприклад, запропонуйте дитині з зав'язаними очима покрутитися перед початком гри.
6. Якщо дитина торкається перешкоди, пара повинна повернутися на лінію старту та почати заново.
7. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

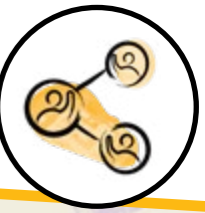
**Переконайтеся у тому, що усі діти грають безпечно та комфортно пересуваються із зав'язаними очима.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/YIWyzetqEvc>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, зменшіть кількість перешкод на ігровому полі.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте партнерам направляти дітей із зав'язаними очима з лінії старту.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна покращити рівень довіри одне до одного.

### ПРИГАДАЙТЕ

У який спосіб ви допомогли учаснику із зав'язаними очима відчувати себе безпечно?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи довіряли ви іншій людині?  
Як ви показали або сказали, що довіряєте їм?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як можна допомогти іншим довіряти вам?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата безпечно направляють своїх партнерів через перешкоди;
- діти з зав'язаними очима безпечно і впевнено пересуваються через перешкоди;
- хлопці та дівчата пояснюють, як вони розуміють поняття «довіра» і як можна покращити рівень довіри одне до одного.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---




---

# ЕМОЦІЙНИЙ РОЗВИТОК ЧЕРЕЗ ГРУ



Дізнайтеся більше про психологічну підтримку дітей у розділі «Психосоціальне благополуччя і гра» на ст. 19.



ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЬ?	 ВІК	 ЧАС	 КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ
Навчаємо Інопланетян*	Самоусвідомлення	Діти вчаться краще розуміти свої звички і поведінку	6+	20+ хв	2+
Емоційне Бінго*	Емоційний інтелект	Діти вчаться розрізняти та пояснювати власні емоції	6+	25+ хв	3+
Пантоміма*	Спілкування	Діти вчаться виражати свої емоції	6+	15+ хв	3+
День лялькового театру*	Емоційний інтелект	Діти вчаться розпізнавати і розуміти свої емоції	6-9	30+ хв	2+
Мій силует*	Впевненість у собі	Діти підвищують самооцінку	10+	30+ хв	2+
Історія життя*	Самоусвідомлення	Діти розвивають самоусвідомлення	10+	30+ хв	2+
Викинь негатив*	Емоційний інтелект	Діти вчаться опанувати негативні емоції	10+	10+ хв	6+
Збираємо докупки*	Емоційний інтелект	Діти вчаться опанувати негативні емоції	10+	15+ хв	6+
Кулька надії*	Надія	Діти розвивають вміння надіятися	10+	10+ хв	6+
Я можу і зроблю!*	Впевненість у собі	Діти вчаться розвивати впевненість у собі	10+	20+ хв	6+

# НАВЧАЄМО ІНОПЛАНЕТЯН



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
-



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться краще розуміти свої звички і поведінку, показуючи «інопланетянам», як виконувати повсякденні справи.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Опишіть свої щоденні рутини?
- Для чого ви виконуєте ці повсякденні справи?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди по 2-3 учасники.
2. Запропонуйте по 1 учаснику, за бажанням, з кожної команди перетворитися на інопланетянина. Завдання інших учасників – навчити їх жити на планеті Земля.
3. Запропонуйте дітям згадати, які щоденні рутини вони знають. Заохочуйте дітей, використовуючи уяву, навчити інопланетян виконувати щоденні рутини.
4. Згодом запропонуйте командам помінятися ролями і зіграти знову, але цього разу запропонуйте навчити інопланетян шкільним рутинам.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому, що діти активно беруть участь у взаємодії. При нагоді, наголошуйте на тому, що хатні справи мають робити не тільки дівчата, а й хлопці.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/AUJONfdIRRM>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть навчати інопланетян будь-якій діяльності, яка приходить на думку, замість того, щоб зосередитися на визначених темах.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте інопланетянам навчити інших учасників рутинам з їхньої планети.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми як краще розуміти свої звички та поведінку.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що під час гри вам сподобалося найбільше?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Для чого нам потрібні повсякденні справи?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ви змінили б у своїх щоденних рутинах?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата визначають щоденні справи, які вони роблять та доступно і чітко пояснюють їх іншим;
- діти творчо розповідають про повсякденні справи та успішно грають свої ролі в ході гри.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ЕМОЦІЙНЕ БІНГО



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться розрізняти та пояснювати власні емоції, заповнюючи таблиці.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Які почуття ви відчуваєте або спостерігаєте в інших (наприклад, щастя, страх, смуток, зацікавленість тощо)?
- Виберіть одне з почуттів, які ми щойно перерахували, і назвіть причину, чому ми можемо відчувати це почуття? Наприклад: «Я відчуваю занепокоєння, коли не розумію вчителя».

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте кожній дитині створити таблицю з однаковою кількістю рядків і стовпців (наприклад, 4 рядки і 4 стовпці). Запропонуйте намалювати або написати різні почуття в кожній клітинці.
2. Запропонуйте дітям по черзі називати по одній емоції за хід. Інші учасники дивляться на свій спектр емоцій і якщо в них це почуття є, їм потрібно покласти на цю клітинку будь-який предмет або позначити певним символом.
3. Щойно у будь-кого з учасників буде замальована чи закладена предметами одна лінія, він промовляє «Бінго!».
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому, що хлопці та дівчата мають рівні можливості у грі та усвідомлюють, що відчувати різні емоції - цілком нормально.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
3+



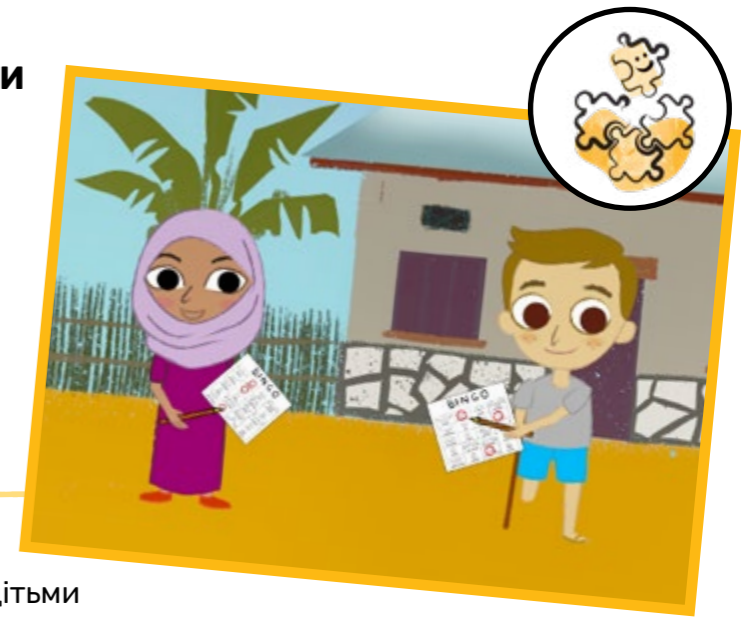
Час  
25+  
хвилин



Матеріали  
папір, олівці/  
фломастери,  
маленькі  
предмети  
(камінці,  
кришечки з під  
пляшок,  
маленькі аркуші  
паперу)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям зробити меншу таблицю (наприклад, 3x3).
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям самостійно вирішити, коли їм треба казати «Бінго!» (наприклад, коли вони заповнять 2 рядки, або коли вони заповнять всю таблицю).



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна виражати свої емоції.

## ПРИГАДАЙТЕ

Опишіть, які емоції ви відчували за останні декілька днів?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Що ви робите, коли ви відчуваєте негативні емоції - наприклад, почуття гніву, смутку або розчарування? Що ви робите, коли бачите, що ваш друг відчуває негативні емоції?

## ПОМІРКУЙТЕ

Чому важливо звертати увагу на емоційний стан емоцій інших?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата розрізняють емоції та пояснюють, за яких умов вони можуть їх відчувати;
- діти легко знаходять емоції у своїх таблицях, щоб їх позначити;
- хлопці та дівчата розповідають, як вони справляються з негативними емоціями і допомагають долати їх іншим.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ПАНТОМІМА



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться виражати свої емоції, використовуючи невербальне спілкування.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Які різноманітні дії ми всі можемо робити? (наприклад, плескати, танцювати, штовхати)
- Які почуття ви знаєте? (наприклад, захоплення, страх, знервованість)



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям спробувати показати емоції та дії, обравши одного учасника як Ведучого. Він називатиме або дію, або почуття, які інші учасники демонструватимуть за допомогою рухів свого тіла (наприклад, щастя, плескання, рукостискання, сум).

2. Запропонуйте обрати іншого ведучого. Його завдання поєднати почуття з діями та назвати їх, наприклад, сумний танець, зле рукостискання тощо. Інші учасники показують їх рухами власного тіла.
3. Через декілька раундів, запропонуйте обрати іншого ведучого.
4. Заохочуйте ведучих бути креативними, поєднуючи різні емоції та дії.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що усі учасники мають можливість спробувати себе у ролі ведучого та активно беруть участь у командній взаємодії.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям показувати окремо дії та емоції, не поєднуючи їх.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям придумати цікаві способи для показу почуттів чи дій. Наприклад, перетворитися на тварину, схожу на знервовану качку чи сумного слона. Або уявити, що для дій потрібно використовувати різні предмети, наприклад, спокійно кидати м'яч або грати на гітарі з хвилюванням.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як виражати свої емоції.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які дії та емоції було показувати найвеселіше?  
Які дії та емоції було важко демонструвати?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Коли вам складно виразити свої почуття?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що вам допомагає виражати свої почуття?  
Як ви можете допомогти іншим виразити емоції?

Зверніть увагу на ознаки наявності у дітей проблем і зверніться за підтримкою до їхніх сімей чи громадських організацій.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата показують різні почуття та дії за допомогою мови тіла;
- діти розрізняють і називають різні емоції;
- хлопці та дівчата визначають, у який спосіб можна виражати свої почуття та як можна допомогти це зробити іншим.

Ця гра була адаптована з Tribes [www.peacelearningcenter.org](http://www.peacelearningcenter.org).

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ДЕНЬ ЛЯЛЬКОВОГО ТЕАТРУ



Вік  
6-9



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
матеріали  
для  
виготовлення  
ляльок на  
руку (папір,  
шкарпетки)

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться розпізнавати і розуміти свої емоції, створюючи ляльок й історії про них.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що робить вас щасливими? Що робить вас сумними?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте кожній дитині створити дві ляльки на руки: одну – щасливу, іншу – сумну. Заохочуйте дітей фантазувати та зробити ляльки такими, які будуть їм подобатися.
2. Запропонуйте кожній дитині розказати історію спочатку сумною лялькою – про невдалий день, а потім щасливою лялькою – про вдалий день.
3. Під час гри заохочуйте дітей ділитися ідеями, як і де можна використовувати їхні ляльки.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що усі діти активно беруть участь у командній взаємодії та у кожній дитині є доступ до потрібних матеріалів. Спробуйте обговорити з дітьми, як можна справлятися з негативними емоціями.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/lkKYBiv1pr8>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям намалювати, чому одна лялька сумна, а інша – щаслива.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям придумати третю історію про те, що може зробити сумна лялька, щоб почуватися краще.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як варто розпізнавати свої почуття і розуміти почуття інших.



## ПРИГАДАЙТЕ

Які емоції демонстрували ваші ляльки? Чому?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Можете пригадати, коли ви відчували такі ж емоції які демонстрували ваші ляльки?

## ПОМІРКУЙТЕ

Коли вам сумно, що ви робите, щоб почуватися краще?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата створюють ляльки і використовують їх для розповіді історій;
- діти поєднують події своїх історій з емоціями;
- хлопці та дівчата рефлексують щодо емоцій, які відчували.

Ця гра була адаптована з UNRWA. (2016). Довідник ресурсів із психосоціальної підтримки рекреаційної діяльності.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# МІЙ СИЛУЕТ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти підвищують самооцінку, створюючи силуети з особистими характеристиками.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Як ви можете описати себе одним словом?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям створити свій силует і допомогти одне одному. Запропонуйте дітям у парах по черзі прикласти голову до аркушу паперу та обвести її.
2. Далі запропонуйте дітям вирізати свій силует та намалювати/написати перелік власних якостей, які їм подобаються з одного боку, а те, що не до вподоби - з іншого боку. Запропонуйте дітям прикрасити силует за власним бажанням.

3. Після того, як усі діти завершать створювати свій силует, запропонуйте поділитися, що вони зобразили/написали на ньому.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що усі діти активно беруть участь у командній взаємодії та у кожній дитини є доступ до потрібних матеріалів. Наголосіть на тому, що сильні сторони та позитивні якості можуть мати і хлопці, і дівчата.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/c05ll4alpm8>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Materials  
олівці/  
фломастери,  
папір,  
ножиці, інші  
матеріали  
для  
творчості

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, попередньо обговоріть з дітьми позитивні та негативні якості людини.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям додати третю частину свого силуету – зону розвитку, тобто ті якості, які вони хочуть покращити.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть підвищити самооцінку.

### ПРИГАДАЙТЕ

Чи було вам важко писати/малювати свої позитивні якості? Чому?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому важливо знати свої позитивні якості?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ви удосконалюєте у собі якості, які вам не подобаються?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата визначають свої позитивні та негативні якості;
- діти створюють свої силуети та зображують/записують свої якості;
- хлопці та дівчата діляться ідеями про цінність самооцінки і як її можна підвищити.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# ІСТОРІЯ ЖИТТЯ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають самоусвідомлення, креативно розповідаючи життєві історії.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Чому під час подорожі ми часто дивимося назад - звідки ми прийшли? (наприклад, підйом на пагорб, поїздка в інше село/місто і т.д.)
- Як ви відчуваєте себе, коли дивитесь назад на те, наскільки далеко ви дійшли під час подорожі?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
олівці/  
фломастери,  
папір, інші  
матеріали  
для творчості

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям подумати, як креативно розповісти історію свого життя.
2. Коли всі будуть готові, запропонуйте дітям розповісти про людей, які позитивно вплинули на їх життя.
3. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



Спробуйте порівняти досвід хлопців та дівчат, а також обговорити з ними рівні можливості розвитку, щоб стати найкращою версією себе.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/XZw24891NNY>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям поділитися трьома фактами про себе, якими вони пишаються.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть уявити життя, про яке вони мріють в майбутньому.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна визначити свої сильні сторони.

### ПРИГАДАЙТЕ

Коли ви пригадуєте історію свого життя, які сильні сторони ви бачите в собі?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи помітили ви якісь зміни у собі впродовж життя?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ваші сильні сторони можуть допомогти вам досягти цілей у майбутньому?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата розповідають свої історії у креативний спосіб;
- діти діляться історіями власного розвитку;
- хлопці та дівчата визначають свої сильні сторони.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---



# ВИКИНЬ НЕГАТИВ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться опанувати негативні емоції, працюючи разом, щоб якнайшвидше прибрати м'ячі з ігрового поля.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Які негативні емоції ви іноді відчуваєте?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі,  
крейда,  
щоб  
позначити  
межі  
ігрового  
поля.

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям взяти м'ячі та поясніть, що м'ячі – це негативні емоції, такі як гнів, страх, самотність або хвилювання.
2. Розділіть ігрове поле на дві рівні частини та запропонуйте дітям об'єднатися у дві команди.
3. Завдання команд звільнити своє ігрове поле від м'ячів. Команди можуть кидати свої м'ячі у бік іншої команди, але ступати на їхню територію не можна.
4. Кожні 2-3 хвилини зупиняйте гру і пропонуйте дітям порахувати м'ячі на кожній стороні ігрового поля. Заохочуйте дітей випробовувати різні стратегії гри.



Переконайтесь у тому, що усі діти активно беруть участь у командній взаємодії.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/3CNqjBttRb0>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, зменшіть кількість м'ячів або зменшіть розміри ігрового поля.
- Якщо гра занадто легка, додайте більше м'ячів або збільшіть розміри ігрового поля.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, як опанувати негативні емоції.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви відчували себе, коли на вашій стороні було багато м'ячів?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви справляєтеся з негативними емоціями у повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що можна зробити, щоб перетворити негативні емоції на позитивні?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата кидають м'ячі зі своєї сторони ігрового поля;
- діти працюють разом, як команда;
- хлопці та дівчата визначають, як правильно опанувати негативні емоції.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ЗБИРАЄМО ДОКУПИ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
предмети  
однакового  
розміру та  
ваги, крейда

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться опанувати негативні емоції, збираючи і передаючи предмети під час естафети.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Ви коли-небудь мали занадто багато завдань одночасно? Що ви відчували?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди з однаковою кількістю учасників.
2. Позначте лінію старту. Запропонуйте командам стати за лінією одне за одним та розмістити предмети в кінці ігрового поля навпроти своєї команди.
3. Основні правила гри:
  - Перші учасники кожної з команд біжать до предметів, розміщених на ігровому полі, та беруть по одному з них. Кожен повертається до своєї команди, передаючи предмет наступному учаснику.
  - Наступний учасник біжить естафету, тримаючи при цьому перший предмет та бере наступний, щоб принести його команді. Продовжуйте грати за таким принципом, доки команда не збере усі предмети.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтесь у тому, що усі діти активно беруть участь у командній взаємодії та грають безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/-fOwLMGcQxY>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям перемістити предмети ближче до лінії старту.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям вигадати додаткове правило, наприклад, яку дію потрібно виконати, перш ніж повернутися до команди.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, як опанувати негативні емоції.

### ПРИГАДАЙТЕ

Чим відрізнялося завдання для учасників, що стояли попереду та учасників, що стояли позаду?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Що ви зазвичай робите, коли відчуваєте перевантаження у повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що можна зробити, коли вас перевантажують завданнями? До кого можна звернутися за допомогою?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата переносять всі предмети, зібрані учасниками команди;
- діти вирішують проблеми, які виникають упродовж гри;
- хлопці та дівчата продумують стратегії гри та підтримують одне одного.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# КУЛЬКА НАДІЇ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають вміння надіятися, працюючи разом, щоб утримати кульку у повітрі, не рухаючись з місця.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Що означає мати надію?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+

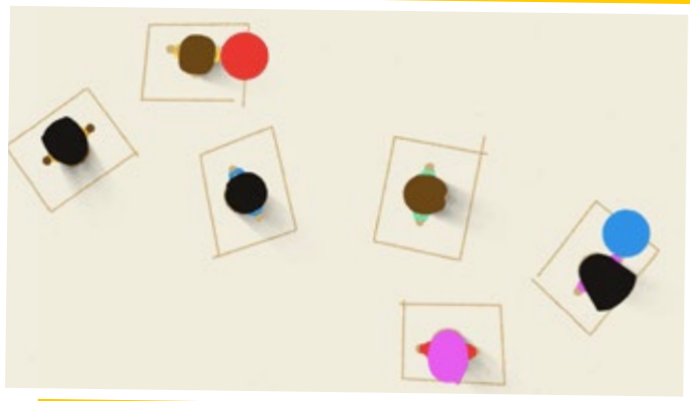


Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
кульки  
чи м'ячі,  
крейда

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди.
2. Запропонуйте командам обрати місце для ігрового поля та намалювати кожному гравцеві квадрат.
3. Запропонуйте дітям подумати про те, які надії вони покладають на майбутнє. Після того, як всі діти будуть готові, покажіть дітям кульку і поясніть, що кулька – це і є їхня надія.

4. Мета гри полягає в тому, щоб втримати кульку в повітрі, залишаючись у своїх квадратах. Хлопці та дівчата можуть підтримувати кульку будь-якою частиною тіла, щоб втримати її у повітрі, але по одному разу.
5. Як тільки кулька торкнеться землі, гра починається знову. Діти можуть вигадати нові правила гри для наступного раунду. Наприклад, змінити площу квадрата, у якому їм можна рухатися або встановити дозволена кількість ударів.

**Переконайтесь у тому, що усі діти активно беруть участь у командній взаємодії та грають безпечно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/cdFABfHDoYg>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, дозволяйте дітям відбивати кульку декілька разів поспіль.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям зменшити розміри квадратів або намалювати їх подалі одне від одного.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна розвивати вміння надіятися.

## ПРИГАДАЙТЕ

Що ви відчували, коли вашій команді вдалося втримати ваші «надії» в повітрі?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Як кулька схожа на почуття надії?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ви можете робити у повсякденному житті, щоб плекати надію?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата можуть втримати кульку в повітрі;
- діти визначають, що потрібно робити, щоб не втратити надію.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

---

---

---

# Я МОЖУ І ЗРОБЛЮ!



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться розвивати впевненість у собі, намагаючись влучити в ціль.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви розумієте поняття «довіра»?
- Що ви вмієте робити добре?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
маленькі  
предмети  
і крейда

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям позначити на ігровому полі коло з чотирма секціями – це буде цільова зона. Далі запропонуйте написати в кожній секції певну дію, яку можуть виконати всі учасники, наприклад: співати, танцювати, високо підтягнутись тощо.
2. Після цього запропонуйте дітям об'єднатися у команди та позначити лінію старту.
3. Учасники по черзі намагаються влучити невеликим предметом (наприклад, каменем) у секцію з дією,

попередньо оголошуючи, куди хочуть поцілити.

4. Якщо камінь влучив у потрібну секцію, дитина стає назад. Черга переходить до іншого гравця.
5. Якщо камінь впав на іншу секцію, уся команда повинна виконати зазначену дію в цій секції. Наприклад, якщо дитина вигукнула «співати» і камінь впав в секції «танцювати», уся команда танцює.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтесь у тому, що усі діти активно беруть участь у командній взаємодії та грають безпечно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/l6ir6iTVeg8>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям кидати декілька камінчиків за один хід, а потім вибирати, яку дію виконувати.
- Якщо гра занадто легка, створіть ціль з більшою кількістю секцій або додайте напишіть по 2 дії в кожній секції.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть розвивати впевненість у собі.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які відчуття ви мали, коли виконувати дії назагал?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як, на вашу думку, виглядає впевнена людина і які відчуття вона має?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ви можете зробити, щоб відчувати себе більш впевнено?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата чітко розрізняють усі секції на ігровому полі;
- хлопці та дівчата влучають у ціль та виконують відповідні дії;
- діти ідентифікують, що дає їм змогу відчувати себе впевнено та дискутують про стратегії розвитку впевненості.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# ГЕНДЕРНА РІВНІСТЬ ЧЕРЕЗ ГРУ



Додаткову інформацію про статтю і гендерну рівність дивіться на ст. 22 «Гендерно орієнтована гра».

ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЬ?	 ВІК	 ЧАС	 КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ
Чим ти займаєшся?	Гендерна рівність	Діти обговорюють домашні обов'язки дівчат, хлопців, жінок та чоловіків	6+	10+ хв	3+
Заморожувач*	Повага до всіх людей у суспільстві	Діти вчаться розуміти, що кожна людина важлива у суспільстві	6+	10+ хв	5+
Злови хвіст дракона	Гендерна рівність	Діти вчаться розподіляти ролі в грі порівну	6+	15+ хв	4+
Рухливі емоції*	Самоусвідомлення	Діти вивчають різні емоції	8+	30+ хв	6+
Атака*	Емпатія	Діти знайомляться з поняттям «стригма»	10+	20+ хв	8+
Ричання лева	Гендерна рівність	Діти розвивають навички гендерної рівності	10+	10+ хв	4+
Захисти скарб	Емпатія	Діти вчаться підтримувати одне одного	10+	20+ хв	6+
Один за всіх, і всі за одного	Відповідальність	Діти вчаться брати спільну відповідальність за забезпечення рівних прав та можливостей людей різної статі	10+	20+ хв	6+
Словогенератор*	Самоконтроль	Діти вчаться опанувати негативні емоції	10+	20+ хв	6+
Кікбол*	Повага до всіх людей у суспільстві	Діти усвідомлюють важливість розширення прав та можливостей дівчат у суспільстві	10+	30+ хв	6+

# ЧИМ ТИ ЗАЙМАЄШСЯ?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
м'яч  
або  
схожий  
круглий  
предмет

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти обговорюють домашні обов'язки дівчат, хлопців, жінок та чоловіків, підкидаючи м'яч та демонструючи різні хатні справи.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Яку хатню роботу виконують у вас вдома?

## ХІД ГРИ



**НЕ ЗАБУВАЙТЕ**  
проводити час весело!

1. Об'єднайте хлопців та дівчат у 3 або більше команди.
2. Запропонуйте дітям придумати різні веселі способи передачі м'яча одне одному.
3. Поясніть правила гри: при передачі м'яча гравець показує своїм тілом ту хатню справу, яку він\вона виконують вдома - інші гравці її відгадують.
4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що свої хатні справи називають не лише дівчата, а й хлопці.

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, запропонуйте дітям стати ближче одне до одного.
- Якщо гра занадто легка, додайте декілька правил, наприклад, запропонуйте передавати м'яч швидше або передати м'яч 10 разів, не впустивши його.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про виконання домашні обов'язків.

**ПРИГАДАЙТЕ**  
Які домашні обов'язки згадувалися у грі?

**ПОДІЛІТЬСЯ**  
Як ви допомагаєте іншим виконувати домашні обов'язки?

**ПОМІРКУЙТЕ**  
Як кожен член вашої сім'ї, незалежно від статі, може допомогти у виконанні домашніх обов'язків?

Обговоріть з дітьми, чому дівчата та жінки часто виконують більше хатніх справ. Наголосіть на тому, що хлопцям і чоловікам важливо допомагати, щоб усі в родині, незалежно від статі, залишалися здоровими та мали власний вільний час.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- у хлопців та дівчат є достатньо часу, щоб продемонструвати свої ідеї;
- хлопцям і дівчатам комфортно ділитися власними думками з іншими учасниками;
- хлопці та дівчата розуміють, що кожен має власні потреби, висловлюють ідеї щодо того, як підтримати інших, щоб бути у безпеці, здоровими та щасливими.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ЗАМОРОЖУВАЧ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться розуміти, що кожна людина важлива у суспільстві.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі питання:

- Чим ви займаєтесь вдома, у школі, з іншими дітьми?
- Що допомагає вам відчувати себе активним і важливим учасником будь-якої діяльності?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
5+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
стіна,  
дерево  
або інший  
нерухомий  
предмет

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати Заморожувачем, а іншим дітям – розійтися по ігровому полю.
2. Завдання Заморожувача "заморозити" якомога більше дітей, доганяючи їх та обережно торкаючись.

3. Коли до гравця доторкнулися – його "заморозили". У цей момент гравцю потрібно завмерти та торкнутись будь-якого нерухомого предмета поруч, наприклад, дерева чи стіни. Учаснику потрібно витягнути руку так, щоб створити простір між тілом та предметом.
4. Будь-який "незаморожений" гравець має пройти між тілом гравця і предметом поруч, щоб "розморозити" його і звільнити.
5. Через певний час запропонуйте іншому учаснику, за бажанням, стати Заморожувачем.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що кожен має можливість спробувати себе у ролі Заморожувача та що всі грають безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** [https://youtu.be/AeuE\\_CNyWgg](https://youtu.be/AeuE_CNyWgg)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, можна розширити межі ігрового поля або збільшити кількість нерухомих предметів.
- Якщо гра занадто легка, можна збільшити кількість Заморожувачів.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про важливість кожної людини у суспільстві.

## ПРИГАДАЙТЕ

Чому упродовж гри потрібно було звільняти "заморожених" гравців?

## ПОДІЛІТЬСЯ

У яких ситуаціях вас чи ваших знайомих відстороняли від певної гри чи активності або не дозволяли гратися з іншими?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ви можете зробити, щоб підтримати ініціативність інших у своїй родині, школі та громаді?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата грають безпечно та дотримуються правил, а саме: стоять на місці, якщо їх "заморозили";
- діти працюють разом, охоче звільняють одне одного та намагаються зробити так, щоб усіх гравців не "заморозили";
- хлопчики та дівчата визначають, як підтримати ініціативність дітей у громаді.

Оригінальна гра "Заморожувач" (ор. Kidalipo) була створена дітьми під час проекту Right to Play в Танзанії. Їхня гра була змінена та використана, щоб навчати дітей підтримки та взаєморозумінню.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ЗЛОВИ ХВІСТ ДРАКОНА



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
4+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
хустка  
(необов'язково)



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри хлопці та дівчата вчаться розподіляти ролі в грі порівну, працюючи разом, щоб не дати лицарям зловити хвіст дракона.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Які ролі ви зазвичай виконуєте вдома? А в школі?
- Хто ще з вашої родини виконує цю роль? А серед однокласників?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям (від 1 до 3) стати Лицарями, а решті дітей запропонуйте об'єднатися у команди по 3 особи.
2. Поясніть і продемонструйте дітям, як утворити Дракона: дітям потрібно стати в лінію, одне за одним і триматися чи за талію, чи за плечі. Перший учасник – це голова Дракона, другий – тіло, а третій – хвіст. Запропонуйте кожній команді самостійно розподілити ролі. Щоб іншим учасникам було краще зрозуміло, де хвіст, третій учасник може взяти в руку хустку.

3. Лицарі намагатимуться зловити Драконів, торкаючись саме гравця-хвоста або хустинки.
4. Якщо команда-дракон випадково розійшлася чи Лицар торкнувся хвоста, то гравець-голова стає Лицарем, а той, хто зловив хвіст – головою.
5. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що у кожного учасника є можливість випробувати власні сили у ролі Лицаря та Дракона: голови, тіла чи хвоста. Зверніть увагу на те, чи всі учасники можуть вільно та зручно рухатися.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/tn-9Ta0NiVg>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, можна грати без Лицарів. Запропонуйте гравцям-головам Драконів ловити гравців-хвостів інших Драконів.
- Якщо гра занадто легка, можна збільшити кількість гравців у командах Драконів, відповідно додаючи частини тіла.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна розподіляти ролі між дівчатами та хлопцями порівну.

**ПРИГАДАЙТЕ**  
Яка роль вам сподобалася у грі найбільше/найменше? Чому?

**ПОДІЛІТЬСЯ**  
У яких життєвих ситуаціях ви берете на себе роль лідера? А коли обираєте іншу роль? Чому?

**ПОМІРКУЙТЕ**  
Як у повсякденному житті ви можете бути певними, що у дівчат та хлопців ролі розподілені порівну?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата у командах Драконів активно спілкуються одне з одним та працюють як справжня команда;
- діти розподіляють усі ролі в грі чесно та порівну.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---



# РУХЛИВІ ЕМОЦІЇ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вивчають різні емоції, показуючи їх іншим учасникам так, щоб вони змогли розпізнати ці емоції.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви себе відчуваєте? Який у вас настрій?
- Які ще емоції можуть відчувати люди?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям створити картки з назвами будь-яких емоцій та намалювати відповідні смайли. Капітан збирає усі картки.
2. Запропонуйте дітям самостійно об'єднатися у команди з однаковою кількістю учасників та стати за лінією старту.
3. Капітан кладе певну картку з емоцією на землю і стає поруч з нею. Під час естафети учасники, по одному з команди, підбігають до картки, демонструють зображену емоцію рухами та мімікою своїй команді без слів.
4. Коли команда вгадала емоцію, капітан змінює картку. Водночас до неї біжить вже інший учасник.
5. Коли команди розгадають усі емоції, запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно і чесно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/vY5i0k4JUdo>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
8+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
фломастери,  
папір і  
крейда, щоб  
позначити  
лінію старту

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям самостійно обирати емоції, які вони хочуть показати команді.
- Якщо гра занадто легка, можна ускладнити емоції на картках, наприклад, сум замінити на розчарованість, або радість – на вдячність.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як хлопці та дівчата можуть виражати свої емоції.

### ПРИГАДАЙТЕ

Яку емоцію вам було показувати найлегше/найскладніше? Чому?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи відрізняються хлопці і дівчата у прояві власних емоцій у повсякденному житті? Як саме?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як діти та дорослі можуть допомогти хлопцям і дівчатам правильно виражати свої емоції?

Поясніть дітям, що це природно, і для дівчат, і для хлопців виражати та показувати свої емоції. Наприклад, зовсім неправильно вважати, що хлопці мають бути сильними та ніколи не плакати. Дівчата і хлопці мають виражати свої емоції повноцінно – плакати, кричати, радіти, сміятися тощо. Головне – виражати свої емоції у здоровий спосіб.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата розуміють емоції, зображені на картках, і демонструють їх іншим;
- діти показують емоції без слів за допомогою рухів тіла та міміки.
- діти міркують та обговорюють здорові способи вираження власних емоцій і для дівчат, і для хлопців.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# АТАКА

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти знайомляться з поняттям «стигма»; пропонують власні ідеї як боротися з цим явищем у суспільстві.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви розумієте поняття «стигма»? (Поясніть, що стигма – це явище у суспільстві, коли люди негативно думають, ставляться до людини через її життєві обставини, вчинки або якості; коли людину порівнюють з чим-небудь ганебним, відразливим. Це явище подібне до стереотипу).
- Як почувається людина яку стигматизують? Як це може вплинути на її життя?
- Що ми можемо зробити, щоб підтримати стигматизовану людину? (Наприклад, запропонувати грати тим, кого не запросили до гри через колір шкіри чи ріст тощо).



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
8+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
м'яч та  
будь-які  
предмети  
для  
перешкод  
(наприклад,  
шишки)

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям самостійно об'єднатися в команди порівну та стати одне за одним.
2. Дітям потрібно провести м'яч ногами через перешкоди. Запропонуйте кожній команді розмістити перешкоди перед ними. Зазначте, що остання перешкода – це «Пост боротьби зі стигмою».

3. Зазначте, що грати команди будуть у формі естафети: перші гравці кожної команди намагатимуться якомога швидше пройти всі перешкоди з м'ячем до «Посту боротьби зі стигмою».
4. Коли гравець добігає до посту, йому потрібно озвучити ідею боротьби зі стигмою та стереотипами, щоб передати естафету іншому гравцю.
5. Перегони закінчуються тоді, коли кожен учасник висловив ідеї.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/NyJpdlW5g8w>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям зменшити кількість перешкод на ігровому полі.
- Якщо гра занадто легка, можна ускладнити шлях, додаючи перешкоди чи зменшуючи відстань між ними.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть боротися зі стигмою у суспільстві.

### ПРИГАДАЙТЕ

Які ідеї боротьби зі стигмою вам сподобалися?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи зіштовхувалися ви зі стигмою вдома, в школі чи суспільстві? Як це було?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити вже сьогодні, щоб зменшити стигматизацію людей навколо? Що ми можемо зробити колективно, щоб не допустити стигматизацію в нашому суспільстві?

У певних громадах дехто може не погодитися з тим, що з явищем стигми потрібно боротися – не нав'язуйте свої думки, спробуйте переконати дитину яскравими прикладами стигми у відповідному суспільстві. Якщо діти пропонують ідеї, що можуть поставити їх під загрозу, допоможіть їм зрозуміти ризики такої поведінки, а також продумати відповідні рішення чи альтернативи.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата розуміють явище стигми і наводять приклади такої поведінки інших людей вдома, у школі чи в суспільстві;
- діти пропонують ідеї боротьби зі стигмою індивідуально чи/та колективно.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# РИЧАННЯ ЛЕВА

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти розвивають навички гендерної рівності, граючи за різними правилами упродовж гри.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Чи помічали ви, коли інші ставилися до людей несправедливо? Як саме?
- Що, на вашу думку, означає «дискримінація»? (Це явище у суспільстві, коли люди ставляться до інших груп людей інакше чи несправедливо через релігію, расу, етнічне погодження, мову, культуру, стать тощо).



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
4+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
олівці і  
крейда, щоб  
позначити  
"безпечні"  
зони для  
гри

## ХІД ГРИ



1. Знайдіть велике і безпечне ігрове поле та позначте з обох боків лініями «острови безпеки».
2. Запропонуйте дітям обрати будь-яку тварину, яка їм подобається.
3. Запропонуйте учаснику, за бажанням, грати роль цієї тварини, та запропонуйте йому вийти на середину ігрового поля. Інші учасники розміщуються на одному «острові безпеки».
4. Гра починається, коли учасник, який виконує роль тварини, імітує звуки цієї тварини, наприклад, ричання лева.
5. Завдання інших учасників – дістатися до протилежного «острова безпеки» так, щоб учасник-тварина не піймала їх.
6. Якщо учасник-тварина зловила іншого гравця, він теж перетворюється на тварину та намагається спіймати якомога більше учасників, коли вони пересуваються з одного «острова безпеки» на інший, імітуючи звуки обраної тварини.
7. Наступного раунду запропонуйте дівчатам придумати ускладнення для хлопців, коли вони хочуть перебратися на інший «острів безпеки», наприклад, рухаючись як лев, чи стрибаючи на одній нозі. А дівчата можуть перебігати так, як вони хочуть. Потім можна зробити те ж саме, але правила будуть пропонувати хлопці.

Переконайтеся у тому, що кожен грає безпечно і чесно та правила гри, які діти встановлюють, не викликають в інших учасників почуття страху і не принижують гідність особи.

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра закладна, запропонуйте дітям зменшити розміри ігрового поля.
- Якщо гра занадто легка, можна ускладнити її додатковими правилами.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, чому гендерна рівність та однакове ставлення до хлопців та дівчат важливі.

## ПРИГАДАЙТЕ

Які емоції ви відчували, коли у хлопців та дівчат були різні правила гри?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чи важливо повсякдень ставитися до людей різної статі однаково? Чому?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити, щоб ставитися до людей різної статі однаково вдома, у школі чи будь-де?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

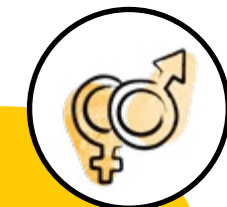
- діти наводять приклади, коли до дівчат та хлопців ставилися по-різному;
- діти демонструють розуміння того, що у суспільстві повинно бути рівне і чесне ставлення до усіх людей; діти наводять приклади того, як можна ставитися рівно до людей різної статі.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

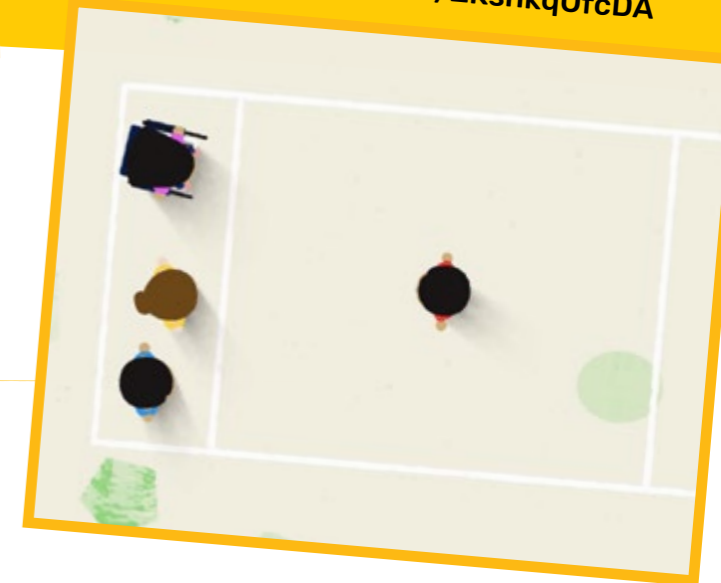
---

---

---



ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:  
<https://youtu.be/ZKshkqOfcDA>



# ЗАХИСТИ СКАРБ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться підтримувати одне одного, працюючи як команда, щоб захистити скарби, чи навпаки – відібрати.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що означає «підтримувати одне одного»?
- Кого ви особисто підтримуєте у житті?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
крейда та  
1-15 маленьких  
предметів  
(м'ячки,  
мішечки тощо)

## ХІД ГРИ



1. Намалуйте велике коло крейдою на підлозі. Це буде «Коло скарбів». Запропонуйте дітям знайти маленькі предмети-«скарби» довкола та покласти їх усередині кола.
2. Намалуйте менше коло з іншого боку ігрового поля – це буде «Острів безпеки».
3. Запропонуйте дітям об'єднатися у дві команди: Команду Захисників та Команду Піратів.
4. Команда Захисників стоятиме на відстані одного метра від Кола скарбів та захищатиме його.

Команда Піратів намагатиметься забрати «скарби» і віднести їх до Острова безпеки так, щоб їх не піймали

5. Якщо Пірати дісталися до Кола скарбів, вони у «безпечному місці», і їх вже не можна зловити.
6. Якщо Пірата спіймали, уся команда Піратів повертається на Острів безпеки. Запропонуйте дітям придумати, за яких умов Піратам можна буде повернутися до гри. Наприклад, порахувати до 10 вголос.
7. Якщо Пірата спіймали, коли він тримав у руках «скарби», їх потрібно повернути Команді Захисників перед тим, як повертатися до Острова безпеки.
8. Через деякий час запропонуйте командам обмінятися ролями.
9. Заохочуйте дівчат і хлопців планувати та випробувати різні стратегії гри. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/llm7S5Gpc0Y>



## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям збільшити розміри Острова безпеки або перемістіть його ближче до Кола скарбів.
- Якщо гра занадто легка, об'єднайте дітей у 3 команди: Команда Захисників, Команда Піратів №1 та Команда Піратів №2. Утворіть для Команди Піратів №2 Острів безпеки з іншого боку Кола скарбів – таким чином Команда Захисників буде захищати «скарби» з обох боків.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна знайти безпечні місця у школі.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви підтримували одне одного впродовж гри, щоб захистити скарби?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як дівчата та хлопці підтримують одне одного у повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як ви могли б підтримати людину, яка має труднощі у спілкуванні зі своїм другом?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- усі діти мають свої ролі та співпрацюють як справжня команда;
- хлопці та дівчата використовують слова підтримки, щоб підбадьорювати учасників своїх команд.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# ОДИН ЗА ВСІХ, І ВСІ ЗА ОДНОГО



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі та  
крейда, щоб  
позначити  
ігрове поле



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться брати спільну відповідальність за забезпечення рівних прав та можливостей людей різної статі.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Які обов'язки ми маємо як члени громади?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дівчатам та хлопцям поділитися на 2 команди та розміститися уздовж ігрового поля. Покажіть м'яч і поясніть, що він символізуватиме освіту дівчат.
2. Першій команді потрібно передавати м'яч одне одному і рахувати вголос. Щоб отримати 1 бал, потрібно передати м'яч щонайменше 10 разів. Гравці не можуть рухатися з м'ячем чи передавати м'яч тому, хто його щойно кинув.

3. Поясніть, що передаючи м'яч, вони співпрацюють разом, щоб захистити право дівчат та жінок на освіту. Якщо м'яч падає, команді потрібно починати рахувати спочатку.
4. Завдання другої команди – заважати команді-супернику передавати м'яч або зловити його. Якщо друга команда зловила м'яч, команди змінюють ролі.
5. Заохочуйте дітей до обмірковування проблемного питання та запропонуйте додаткові бали за висловлення аргументів на тему: «Чому ми всі відповідальні за рівний доступ дівчат до освіти?»
6. Заохочуйте дітей планувати та випробовувати різні стратегії гри. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/1GLKNPVW49M>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям меншу кількість передач м'яча, щоб отримати бал.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям ускладнення – оберіть лише один можливий варіант передачі м'яча, наприклад, над головою.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як суспільство забезпечує рівні можливості дівчатам та хлопцям.

## ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли ваша команда зронила м'яча чи команда-суперник його піймала?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Коли жінки та дівчата мають можливість навчатися, який позитивний вплив це має суспільство?

## ПОМІРКУЙТЕ

До кого ви можете звернутися, якщо дівчата у вашому суспільстві не мають можливості ходити до школи?  
Як діти можуть підтримати рівний доступ дівчат до освіти?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата працюють у команді, щоб досягнути цілі;
- кожна дитина має шанс зловити та передати м'яч;
- хлопці та дівчата висловлюють власні ідеї того, як можна підтримувати та розвивати рівний доступ дівчат до освіти.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

# СЛОВОГЕНЕРАТОР



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться опановувати негативні емоції, працюючи в команді та збираючи літери так, щоб не бути спійманими учасниками з команди-суперників.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Яка поведінка вас засмучує чи дратує, коли ви граєте зі своїми однолітками?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
папір/картон,  
фломастери

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дівчатам та хлопцям створити картки з літерами алфавіту (кожна літера на окремому аркуші чи картці), перемішати їх та покласти посередині ігрового поля.
2. Запропонуйте дітям самостійно об'єднатися в команди з однаковою кількістю учасників та стати у лінію один за одним обличчям до карток.
3. Коли діти почують «На старт! Увага! Руш!», перший гравець кожної команди має підбігти до карток з літерами та обрати одну.

4. Але гравці не повертаються відразу назад до своєї команди, їм потрібно пробігти по колу навколо усіх команд та спробувати піймати інших гравців з літерою. Якщо гравець піймав іншого гравця з літерою, він забирає її собі. Коли гравець пробіг по колу, він повертається до команди.
5. Коли кожен з гравців спробував власні сили у грі, запропонуйте командам утворити якомога більше слів із літер, які вони зібрали. Запропонуйте командам презентувати всі слова, а потім – утворити речення з ними.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/4xTRHhA8aRo>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям викласти отримані літери в алфавітному порядку, замість створення слів.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям придумати ускладнення, наприклад, підстрибнути 5 разів перед тим, як взяти літеру.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть опановувати негативні емоції.



## ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли вам вдалося здобути літеру для команди?  
А коли втратили її?

## ПОДІЛІТЬСЯ

У вашому колі спілкування що роблять хлопчики, коли вони засмучені?  
А дівчатка?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ти можеш зробити, коли ти засмучений, щоб підняти собі настрій так, аби не образити інших?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата рухаються безпечно та торкаються одне одного обережно;
- діти контролюють власні емоції, коли їх наздогнали та забрали літеру (наприклад, не штовхаються, не кричать тощо);
- хлопці та дівчата наводять приклади того, як можна опанувати негативні емоції та контролювати їх.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# КІКБОЛ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти усвідомлюють важливість розширення прав та можливостей дівчат у суспільстві, граючи у кикбол, що заохочує дівчат до участі та мотивує діяти.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Хто з дівчат чи жінок твоєї країни чи громади викликає у тебе захоплення? Чому?
- Які ролі виконують дівчата та жінки у вашому оточенні (в школі, уряді тощо)?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям позначити ігрове поле з чотирма станціями (одна з них має бути початковою).
2. Запропонуйте дітям об'єднатися у 2 команди так, щоб у них були і хлопці, і дівчата, а також придумати назви командам.
3. Правила цієї гри схожі на правила бейсболу. Гравці будуть по черзі грати у захисті та в нападі, тобто чергувати 2 дії: кидати м'яч та переміщуватися по ігровому полю.
4. Перша команда буде Нападаючою. Вони можуть стати один за одним за межами поля, оскільки гратимуть по черзі.
5. Завдання першого гравця з команди Нападаючих – відбити м'яч, який кидатиме Пітчер (гравець, який починає гру, кидаючи м'яч).
6. Щойно гравець відбив м'яч, він має пробігти усі станції і повернутися на початкову – таким чином він отримує 1 бал для своєї команди.
7. Гравець може бігти доти, доки команда-суперниця не повернула м'яч Пітчеру.
8. Якщо гравець не встиг пробігти усі станції, а м'яч повернули Пітчеру, йому потрібно повернутися на найближчу станцію. Далі м'яч відбиває наступний гравець.
9. Друга команда буде Захисниками (учасник з цієї команди, за бажанням, буде Пітчером). Вони можуть пересуватися по полю, коли гравці кидають м'яч і відбивають його. Їхнє завдання – якомога швидше повернути відбитий м'яч Пітчеру.
10. Після декількох раундів запропонуйте дітям вигадати нові правила, щоб надати більше можливостей дівчатам. Наприклад, дозвольте лише дівчатам пробігати по станціях.

**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

 <p>Вік <b>10+</b></p>	 <p>Кількість учасників <b>6+</b> (не менше 2+ дівчат)</p>
 <p>Час <b>30+</b> хвилин</p>	 <p>Матеріали м'яч, 4 предмети, наприклад, конуси, килимки, відра тощо.</p>



Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці підтримують одне одного та мотивують, а також, що усі грають чесно і безпечно.

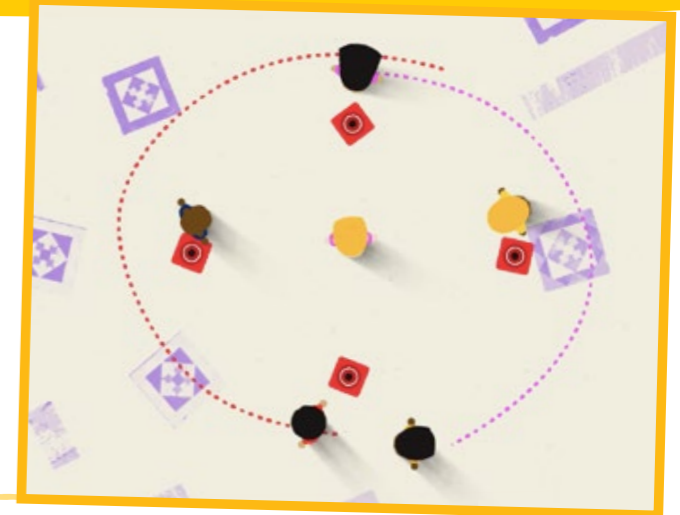
## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/we24UWTeBv4>



## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям збільшити ігрове поле, щоб дати Нападаючим більше часу, аби добігти до початкової станції.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте дітям придумати ускладнення, наприклад, Захисники можуть передавати м'яч до Пітчера, лише кидаючи м'яч над головою.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, чому важливо розирювати права та можливості у суспільстві.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви підтримували дівчат з вашої команди упродовж гри?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому нам треба було створити правило гри, в якому брали участь лише дівчата?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити у повсякденному житті для підтримки дівчат, щоб вони відчували себе включеними у процес?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата підтримують та підбадьорюють одне одного у грі;
- діти створюють такі правила гри, за яких дівчата активно залучені до гри та вмотивовані діяти;
- діти можуть назвати дієві способи підтримки дівчат і жінок щодо розширення їх прав та можливостей у суспільстві.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# БЕЗПЕКА ДІТЕЙ ЧЕРЕЗ ГРУ



Більше інформації про безпеку і захист дітей ви можете дізнатися на сторінці 12 «Піклуємось про безпеку дітей». Корисним для вас також може бути розділ «Психологічна підтримка» на сторінці 19.

ГРА	НАСКРІЗНІ ВМІННЯ	ЧОГО НАВЧАЄМОСЬ?	 ВІК	 ЧАС	 КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ
Авто, зупинись!	Відповідальність	Діти вчаться піклуватися про власну безпеку	3-9	15+ хв	3+
Мотузкова вечірка	Самоусвідомлення	Діти вчаться боротися з дискомфортом	6+	15+ хв	3+
Кола поваги	Повага до інших	Діти вчаться ввічливо спілкуватися з однолітками та дорослими	6+	15+ хв	6+
Мишка в безпеці	Співпраця	Діти вчаться підтримувати та захищати одне одного	6+	20+ хв	6+
Голодні павуки	Відповідальність	Діти вчаться запобігати та протидіяти проявам жорстокого поводження	6+	20+ хв	6+
Я в безпеці	Самозахист	Діти вчаться визначати безпечні та комфортні місця у школі	7+	20+ хв	9+
Перегони кроликів	Самоусвідомлення	Діти глибше усвідомлюють своє право на освіту	8+	20+ хв	6+
Мешканці Будиночку	Самозахист	Діти усвідомлюють важливість власної безпеки	8+	15+ хв	6+
Пасовище Ягнят*	Самоконтроль	Діти вчаться справлятися з тиском суспільства	8+	20+ хв	8+
У темряві *	Повага до інших	Діти вчаться розуміти права та запити дітей з особливими потребами	8+	30+ хв	2+
Балакучий м'яч	Спілкування	Діти вчаться обговорювати проблемні питання з іншими	8+	20+ хв	8+
Нехай буде гречка, аби не суперечка*	Самоконтроль	Діти вчаться реагувати та долати конфлікти різними способами	10+	10+ хв	8+



# АВТО, ЗУПИНИСЬ!



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться піклуватися про власну безпеку, «перетворюючись» на автотранспорт.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Коли ви відчуваєте себе найбезпечніше?
- Хто впливає на ваше почуття безпеки? А кому ви допомагаєте почуватися в безпеці?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
3-9



Кількість  
учасників  
3+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям обрати ігрове поле настільки велике, щоб кожен міг рухатися безпечно та не зіштовхуватися одне з одним під час гри.
2. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати Ведучим.
3. Запропонуйте іншим учасникам обрати будь-який транспорт і «перетворитися» на нього. Завдання учасників – рухатися та показувати свій вид транспорту, наприклад, імітувати катання на велосипеді, водіння машини тощо.

4. Діти починають рухатися, як обраний транспорт, а щоразу коли ведучий каже «Стоп!» – увесь транспорт зупиняється, тобто учасники стають на одну ногу, рахуючи до 3 чи 5 – лише після цього можна продовжити рух. Запропонуйте дітям самостійно обрати, до якого числа вони рахуватимуть.
5. Якщо учасник не встиг зупинитися чи зовсім про це забув, він стає наступним Ведучим.
6. Ведучі можуть пропонувати власні варіанти, що мають робити інші гравці за сигналом «Стоп!», головне, щоб кожен учасник міг виконати цю дію.
7. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що і дівчата, і хлопці мають можливість спробувати себе у ролі Ведучого, а також, що усі діти грають безпечно та чесно.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям завмирати по команді «Стоп!» без додаткових ускладнень.
- Якщо гра занадто легка, додайте декілька правил, наприклад, запропонуйте не лише стояти на одній нозі, а ще стрибати на ній, рахуючи до 10.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони можуть переконаватися у власній безпеці, коли вони грають з іншими.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви рухалися по ігровому полю так, щоб це було безпечно для вас?

### ПОДІЛІТЬСЯ

У яких ситуаціях вам доводиться пильнувати за безпекою інших дітей?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити для того, щоб кожен з нас був у безпеці вдома чи в школі?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти пропонують такі дії для команди «Стоп!», які може виконати кожен учасник, зокрема діти з особливими потребами;
- хлопці та дівчата рухаються по ігровому полю безпечно;
- діти ідентифікують дії, за допомогою яких вони можуть убезпечити себе та інших.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# МОТУЗКОВА ВЕЧІРКА



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
3+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
мотузка  
чи  
шарф

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?



Під час цієї гри діти вчаться боротися з дискомфортом, шукаючи різні стратегії вирішення проблем.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що змушує вас почуватися дискомфортом?
- Як ви реагуєте на такі ситуації? Що ви робите?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте двом учасникам, за бажанням, тримати мотузку чи шарф на такій висоті, щоб кожна дитина могла пройти під ним.
2. Запропонуйте усім іншим дітям стати одне за одним перед мотузкою.
3. Учасники будуть намагатися пройти під мотузкою так, щоб не доторкнутися до неї.

4. Учасники, що тримають мотузку, можуть повільно опускати її з кожним гравцем, що проходить під мотузкою.
5. Заохочуйте дітей випробовувати різні стратегії того, як можна пройти під мотузкою.
6. Щойно дітям стане дискомфортом проходити під мотузкою - зупиніть гру.
7. Заохочуйте дітей змінювати ролі, щоб кожен спробував опускати мотузку та проходити під нею.
8. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що всі діти мають можливість спробувати себе у різних ролях та грають безпечно.**

**НЕ ЗАБУВАЙТЕ** проводити час весело!

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте об'єднатися у пари, щоб було легше тримати баланс при проходженні під мотузкою.
- Якщо гра занадто легка, можна додати правила проходження під мотузкою, наприклад, не торкатися руками землі тощо.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми як можна боротися з дискомфортом.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що ви робили, коли вам було дискомфортом проходити під мотузкою?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як можна себе захистити, коли щось або хтось створює дискомфорт у вашому повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

До кого можна звернутися, якщо ви почуваетесь дискомфортом?

Наголосіть на тому, що діти мають звертатися у таких ситуаціях до людей, яким вони довіряють – разом з ними пережити негативний досвід набагато легше. Це можуть бути батьки, вчителі, сестра чи брат, старші тощо. Під час обговорення звертайте увагу дітей на їхні емоції та почуття, а також продовжіть розмову обговоренням власної безпеки.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата вигадують та випробовують різні стратегії проходження під мотузкою;
- діти самостійно вирішують, коли продовжувати проходити під мотузкою, а коли – зупинитися.
- хлопці та дівчата визначають різноманітні способи турботи про себе, якщо вони почуваяться дискомфортом.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# КОЛА ПОВАГИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться ввічливо спілкуватися з однолітками та дорослими.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Кого з членів сім'ї чи вашого кола спілкування ви поважаєте?
- Як ви демонструєте свою повагу цим людям?
- Як можна показати свою повагу людям під час спілкування?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям намалювати кола вздовж ігрового поля – це будуть «Кола поваги».
2. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати ведучим.
3. Коли учасники почують команду «Руш!» від ведучого, їм можна рухатися по ігровому полю. Завдання ведучого – зловити будь-якого гравця, доторкнувшись до нього.

4. Під час гри учасники будуть намагатися утекти від ведучого. Вони можуть забігати в Кола поваги – там їх ведучий ловити не може. Проте гравці можуть знаходитися у Колі доти, доки ведучий не підійде і ввічливо не попросить його вийти.

5. Щойно ведучий ловить когось із учасників, ця дитина перетворюється на ще одного ведучого.

6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що в кожного учасника є можливість випробувати власні сили у ролі ведучого, а також, що кожен учасник грає обережно і чесно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/m1k80L10FII>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
крейда,  
щоб  
позначити  
кола для гри

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям позначити більше кіл на ігровому полі.
- Якщо гра занадто легка, ви можете запропонувати дітям не перетворюватися на ведучих одночасно, а просто змінювати одне одного, тобто в грі завжди буде лише один ведучий.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як спілкуватися ввічливо одне з одним.

### ПРИГАДАЙТЕ

Наведіть приклади ввічливого спілкування, яке ви почули упродовж гри?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Як ви почуваетесь, коли з вами говорять ввічливо та з повагою?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як у повсякденному житті ви можете спілкуватися одне з одним ввічливо? А як дорослі можуть показати свою повагу до дітей?

Те, як ми спілкуємося з дітьми, впливає на їхній емоційний розвиток. Нагадуйте дорослим, що крик та вербальні погрози дітям можуть викликати страх, страждання чи тривогу.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти безпечно рухаються по ігровому полю та ловлять одне одного;
- хлопці та дівчата говорять ввічливо зі своїми однолітками, а також демонструють свою повагу;
- діти визначають, як можна говорити ввічливо зі своїми друзями чи однолітками та як дорослі можуть продемонструвати повагу до дітей.

Оригінальна гра була створена дітьми в Беніні для ресурсу Play For Our Rights. Їхня чудова гра була модифікована та використана, щоб допомогти зрозуміти, як спілкуватися з повагою.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# МИШКА В БЕЗПЕЦІ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться підтримувати та захищати одне одного.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Кого в своєму житті ви підтримуєте та захищаєте?
- Що ви робите, щоб підтримати та захистити їх?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям стати в коло, з'єднавши руки.
2. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати Котом і вийти з кола.
3. Запропонуйте іншому учаснику, за бажанням, стати Мишею. Миша має залишатися у колі, тримаючись за руки з іншими учасниками.

4. Коли діти почують команду «На старт! Увага! Руш!» Кіт намагатиметься зловити Мишу, легко доторкнувшись до неї.
5. Запропонуйте іншим учасникам захищати Мишу, працюючи у команді. Вони можуть рухатись як завгодно, проте головна умова – вони не можуть розривати руки, відповідно потрібно рухатися разом одночасно та в одному напрямку.
6. Коли Кіт зловив Мишу, ці два учасники стають у коло, і вже інші виконують їхні ролі.

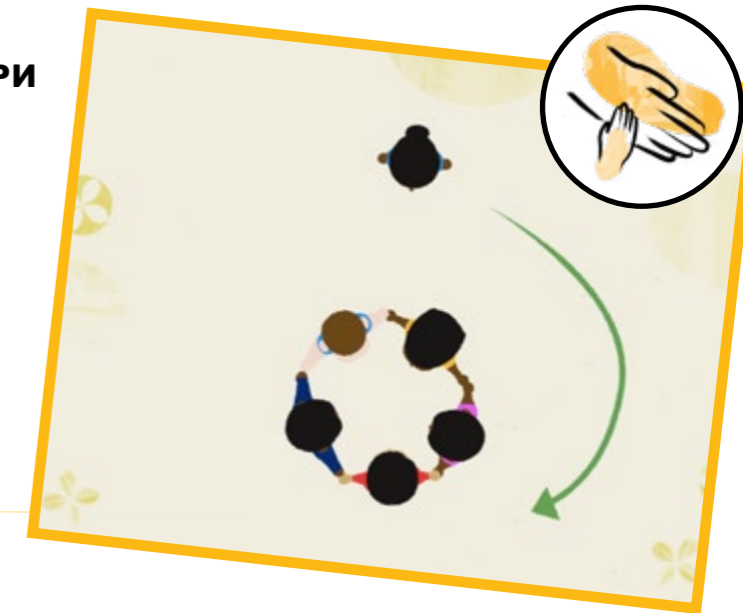
**Переконайтеся у тому, що всі учасники комунікують одне з одним та виражають свої думки та пропозиції зрозуміло, а також, що кожен учасник грає безпечно і чесно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/D1AjwZaVRFo>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте Коту рухатися як у колі, так і поза його межами.
- Якщо гра занадто легка, ви можете запропонувати іншому учаснику, за бажанням, стати, наприклад, Білкою та захищати Мишу, не тримаючи рук разом з іншими учасниками.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна розвивати довіру до інших.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви співпрацювали з іншими, щоб захистити Мишу?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чи складно вам підтримувати себе та дбати про свою безпеку? Чому? А підтримувати своїх друзів чи членів сім'ї?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити разом, щоб дбати про безпеку одне одного?

Після того, як діти поділяться своїми ідеями, зверніть увагу на питання безпеки. Поміркуйте, з ким діти можуть поговорити, коли у них з'являються певні занепокоєння щодо безпеки.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти працюють разом, щоб захистити Мишу від Кота;
- хлопці та дівчата наводять приклади того, як співпрацюючи, дбати про безпеку одне одного.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# ГОЛОДНІ ПАВУКИ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться запобігати та протидіяти проявам жорстокого поводження, використовуючи Зони безпеки, щоб вберегтися від Павуків.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що допомагає вам відчувати себе безпечно вдома/ в школі/ на вулиці?
- З ким ви відчуваєте себе найбільш безпечно? Чому?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям позначити Зони безпеки у кутках ігрового поля. Велика територія ігрового поля – це небезпечна павутина.
2. Запропонуйте двом учасникам, за бажанням, стати Павуками.
3. Решта будуть Жуками, які мають розійтися по Зонах безпеки.
4. Коли Жуки почують, як Павуки говорять: «Час обідати!», їм потрібно дістатися іншої Зони безпеки так, щоб їх не спіймали Павуки, які будуть намагатися зловити Жуків, обережно торкаючись. Якщо Жука спіймали, він перетворюється на Павука.
5. Щойно усі Жуки дісталися нової Зони безпеки або були зловлені, Павуки повертаються в центр ігрового поля та знову говорять «Час обідати!». Гра продовжується, поки усіх Жуків не спіймають.



6. Після першого раунду запропонуйте Жукам об'єднатися у пари, таким чином ви продемонструєте головний задум гри. Якщо одного Жука спіймали, то його партнер теж перетворюється на Павука, тож Жуки намагатимуться захищати одне одного та працювати командно.
7. З кожним новим раундом пропонуйте дітям обирати тварин, на яких вони хочуть перетворитися.



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
6+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
крейда,  
щоб  
позначити  
Зони безпеки

Переконайтеся у тому, що в кожного учасника є можливість випробувати власні сили у ролі Павука та Жука, а також, що кожен учасник грає безпечно та чесно.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/JgB-kiokXAs>



## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям зробити Зони безпеки більшими.
- Якщо гра занадто легка, ви можете запропонувати дітям додати правила, як можна перебігати з однієї Зони безпеки в іншу, наприклад, стрибаючи на одній нозі тощо.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як можна запобігти проявам жорстокості одних людей до інших.

## ПРИГАДАЙТЕ

Чи допомогла вам взаємодія з партнером?  
Як саме?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чому важливо захищати одне одного?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити, щоб інші діти почувалися безпечно, спілкуючись одне з одним?  
Як ще ми можемо дбати про безпеку інших?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти безпечно рухаються по ігровому полю, коли чують «Час обідати»;
- хлопці та дівчата працюють разом, щоб захистити одне одного від Павуків;
- діти називають приклади того, як можна допомогти іншим почуватися безпечно;
- діти розповідають, до кого можна звернутися, щоб допомогти іншим почуватися безпечно.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# Я В БЕЗПЕЦІ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться визначати безпечні та комфортні місця в школі.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- В яких місцях у школі, ви відчуваєтеся у безпеці від фізичних травм?
- А які місця можуть бути небезпечними, де можна травмуватися?

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям об'єднатися у команди з однаковою кількістю учасників.
2. Запропонуйте одній команді стати Ризиками. Ризики гратимуть роль тих місць у школі, які є менш безпечними для дітей.
3. Запропонуйте двом дітям з інших команд утворити Зони безпеки, з'єднавши руки над головою, щоб утворити так звану «арку». Усі інші учасники гратимуть роль Дитини.

4. Щоразу, як Діти чують «На старт! Увага! Руш!», їм потрібно знайти Зону безпеки та стати під руками учасників. Лише одна дитина може стати в Зону безпеки.
5. Учасники-Ризики будуть намагатися зловити Дітей перед тим, як вони дістануться Зони безпеки.
6. Коли Ризики торкаються Дітей, вони міняються ролями. Учасник-Ризик стає Дитиною, а Дитина – Ризиком.
7. Зіграйте в гру декілька разів, щоб кожен спробував на собі різні ролі.
8. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що в кожного учасника є можливість випробувати власні сили у ролі Ризика, Дитини та Зони безпеки, а також, що кожен учасник грає безпечно та чесно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:** <https://youtu.be/ddb8w6r3APk>



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
11+



Кількість  
учасників  
9+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
-

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям зробити більше Зон безпеки, ніж учасників-Ризиків.
- Якщо гра занадто легка, ви можете запропонувати Зонам безпеки рухатися разом з Дітьми.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як визначити безпечні місця у школі.

## ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли будучи Дитиною, перебігали з однієї Зони безпеки в іншу? Що ви відчували, коли діставалися нової Зони безпеки?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Які місця в школі змушують вас почуватися в небезпеці? Чому?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ми можемо зробити, щоб почуватися безпечніше у школі?

Після того, як діти поділяться своїми ідеями, переконайтеся, що їхні проблеми та пропозиції були передані керівництву школи та надайте можливість усім дітям вільно висловити свої думки. Обов'язково повідомляйте дітям про те, що змінюється у школі завдяки їхнім пропозиціям та зауваженням. Скажіть дітям, з ким вони можуть поговорити, коли у них з'являться занепокоєння щодо безпеки в школі.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти вільно діляться своїми думками про безпечні та небезпечні місця у школі;
- дівчата та хлопці діляться, які емоції вони відчували під час гри у різних ролях та порівнюють їх з почуттями у реальному житті;
- діти пропонують, що можна зробити, щоб почуватися безпечніше у школі.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# ПЕРЕГОНИ КРОЛИКІВ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
8+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
м'ячі  
та  
конусні  
шашки

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти глибоше усвідомлюють своє право на освіту.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що саме вам подобається в школі?
- Як ви вважаєте, чому деякі діти не ходять до школи?

фінішу, не можуть ходити до школи.

5. Учасники, що стоять перед лінією старту, можуть допомогти іншим учасникам піти до школи – для цього їм потрібно взяти м'яч, прострибати з ним навколо конусних шашок, як кролики, до лінії фінішу. Щойно вони дострибали до лінії фінішу, вони можуть забрати одного гравця з собою.
6. Запропонуйте дітям домовитися, як вони мають проходити дистанцію з м'ячем, наприклад, тримаючи його між колінами або відбивати його, як у баскетболі.
7. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

Переконайтеся у тому, що кожен учасник грає безпечно та чесно.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/S80juPcNQFY>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, запропонуйте дітям спробувати грати без м'яча.
- Якщо гра занадто легка, ви можете встановити правила, як учасники мають рухатися від лінії фінішу до лінії старту у парах.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як вони розуміють право кожної дитини на освіту.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли допомагали учасникам у грі прийти до школи?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Чому право на освіту таке важливе?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що б ви хотіли розповісти батькам чи іншим людям, чому і хлопцям, і дівчатам важливо ходити до школи?

## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- діти координують рухи під час ведення м'яча до лінії фінішу та рухаються безпечно;
- дівчата та хлопці визначають причини, чому так важливо, щоб кожна дитина відвідувала школу.

Оригінальна гра була створена дітьми в програмах Right To Play в Йорданії. Їхня чудова гра була модифікована та використана для підтримки дітей в усвідомленні свого права на освіту.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# МЕШКАНЦІ БУДИНОЧКУ



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
8+



Кількість  
учасників  
6+



Час  
15+  
хвилин



Матеріали  
-



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти усвідомлюють важливість власної безпеки, перетворюючись на Мешканців та Будиночки.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Чому важливо бути в безпеці?

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям розрахуватись на 1-ий, 2-ий, 3-ій. Учасники під номерами 1 і 2 стають Будиночками, а учасники під номером 3 - Мешканцями. Запропонуйте учаснику, за бажанням, стати ведучим гри.
2. Запропонуйте Будиночкам знайти собі партнера та за допомогою тіла утворити дах (наприклад, підняти руки вгору та з'єднати з руками партнера), а Мешканцям - знайти собі Будиночки та стати під ними.
3. Запропонуйте дітям виконувати слова-дії ведучого:
  - «Мешканці» - учасники шукають новий будинок;
  - «Будинки» - учасники-партнери знаходять нового мешканця;
  - «Вулиця» - Мешканці покидають будинки та рухаються по ігровому полю, поки не почують нове слово.

4. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому,** що дівчата та хлопці активно беруть участь у взаємодії, грають безпечно та чесно.

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
[https://youtu.be/f6aVsm\\_TuJc](https://youtu.be/f6aVsm_TuJc)

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра за складна, запропонуйте дітям збільшити кількість Будиночків, та зменшити кількість Мешканців.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть додати ще одне правило. Наприклад, коли ведучий гри каже «Дощ» - два Будиночки утворюють коло для двох Мешканців.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуюте з дітьми про важливість власної безпеки.

### ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися під час гри, коли не могли знайти новий Будиночок?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Хто чи що допомагає вам почуватися безпечно повсякдень? Як ви відчуваєтеся, коли ви в безпеці?

### ПОМІРКУЙТЕ

До кого ви можете звернутися, коли відчуваєте небезпеку? (Наприклад, хтось серед дорослих, соціальна служба підтримки тощо).



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- під час гри хлопці та дівчата легко знаходять Будиночки, а вони в свою чергу радо приймають їх;
- хлопці та дівчата визначають, до кого вони можуть звернутися за допомогою, коли відчувають небезпеку.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---



# ПАСОВИЩЕ ЯГНЯТ

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться справлятися з тиском суспільства, намагаючись врятувати інших учасників від м'яча.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Що означає поняття «стрес»?
- Як ваше тіло реагує, коли ви знаходитесь під тиском або в стані стресу?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
8+



Кількість  
учасників  
8+

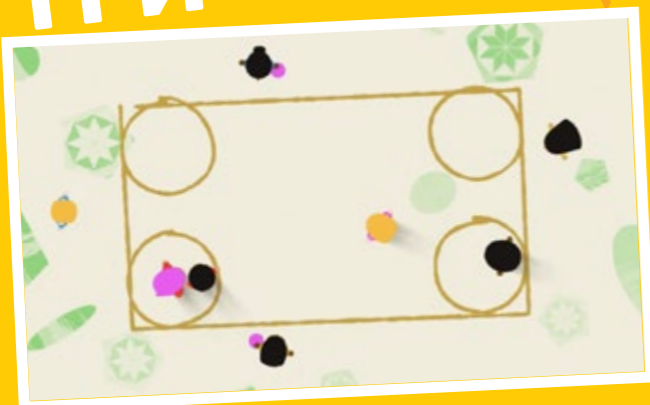


Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
м'ячики та  
крейда, щоб  
позначити  
ігрове поле

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте дітям позначити великий прямокутник для ігрового поля та намалювати коло у кожному кутку прямокутника.
2. Запропонуйте дітям об'єднатися у 2 команди з однаковою кількістю учасників: Вовки та Ягнята. Команда Вовків бере м'ячі та розміщується ззовні прямокутника. Команда Ягнят розташовується всередині кіл прямокутника.
3. Запропонуйте учаснику з команди Ягнят, за бажанням, стати в центрі прямокутника – це перший Вівчар.
4. Запропонуйте ще двом учасникам з команди Вовків стати Вожаками зграї – їм дозволено рухатись ззовні

та всередині прямокутника, щоб піднімати м'ячі. Решта учасників команди Вовків залишаються ззовні прямокутника.

5. Основні правила гри:
  - Вівчар намагатиметься звільнити Ягнят, ступаючи в коло обома ногами та торкаючись будь-кого з Ягнят. Ягнята, яких звільнили, теж можуть звільняти інших учасників.
  - Команда Вовків, використовуючи м'ячі, намагається влучити у Ягня. Якщо м'яч влучив в учасника нижче талії, Ягня має повернутися до кола.
  - Зайшовши в коло, Вівчар може звільнити лише одне Ягня за раз – потім йому потрібно піти до іншого кола, а вже після того він може повернутися до першого кола.
  - Якщо м'яч влучив у Вівчаря, команди змінюють ролі.
6. Запропонуйте дітям випробувати різні стратегії гри, а також вигадати власні правила для наступного раунду.



Переконайтеся у тому, що дівчата та хлопці не полюють на когось конкретного, а також усі грають безпечно.

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/ln5cL7zvK0A>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть зменшити ігрове поле.
- Якщо гра занадто легка, діти можуть взяти більше м'ячів для гри.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, як реагувати, коли ви знаходитесь під тиском або в стані стресу.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що означає «знаходитися під тиском»? Чи відчували ви тиск під час гри і який?

### ПОДІЛІТЬСЯ

У яких життєвих ситуаціях вам доводилося відчувати на собі тиск або ви були у стресовому стані?

### ПОМІРКУЙТЕ

Що робити у повсякденному житті, коли ви відчуваєте, що на вас тиснуть?

## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата намагаються звільнити з кіл учасників по команді;
- діти успішно справляються з тиском під час гри;
- хлопці та дівчата наводять приклади як успішно справлятися з тиском щодо себе.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

# У ТЕМРЯВІ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під час цієї гри діти вчаться розуміти права та запити дітей з особливими потребами, працюючи із зав'язаними очима.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши такі запитання:

- Як ви розумієте поняття «люди з особливими потребами»?
- Як ви думаєте, як це мати певні фізичні вади?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
8+



Кількість  
учасників  
2+



Час  
30+  
хвилин



Матеріали  
стрічка  
(щоб  
зав'язати  
очі), папір/  
кратон,  
ножиці

## ХІД ГРИ

1. Запропонуйте дітям об'єднатися у 2 команди з однаковою кількістю учасників, виготовити паперові ляльки та одяг для них.
2. Запропонуйте дітям у командах по черзі спробувати одягнути ляльку із зав'язаними/заплющеними очима.
3. Якщо виникатимуть труднощі, запропонуйте учасникам із зав'язаними очима ставити уточнюючі запитання іншим дітям, щоб вони допомогли одягнути ляльку.
4. Після того, як кожен учасник одягне ляльку, запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.



**Переконайтеся у тому, що протягом гри хлопці і дівчата почуваються комфортно, попри фізичні обмеження, і що всі грають безпечно.**

**ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:**  
<https://youtu.be/nV16uKv7K24>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, діти можуть допомагати одягати ляльку одне одному. Дітям важливо вчасно побачити, коли їх партнер відчуває труднощі у грі і запитати, чи не потрібна йому допомога.
- Якщо гра занадто легка, можна запропонувати дітям спробувати на собі інші фізичні вади (наприклад, порушення слуху або працювати лише однією рукою).



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, як вони розуміють права та запити дітей з особливими потребами.

### ПРИГАДАЙТЕ

Що було для вас викликом у цій грі?  
Що могло б полегшити вам цей виклик?

### ПОДІЛІТЬСЯ

З якими труднощами зустрічаються люди з особливими потребами у суспільстві?

### ПОМІРКУЙТЕ

Як можна залучити дітей з особливими потребами до спільної взаємодії?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата справляються із завданням та за потреби отримують допомогу;
- діти позитивно та з розумінням ставляться до людей з особливими потребами;
- хлопці та дівчата наводять приклади того, як можна взаємодіяти з дітьми з особливими потребами в реальному житті.

Ця гра була адаптована з Compasito - посібника з навчання дітей в галузі прав людини.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

# БАЛАКУЧИЙ М'ЯЧ



## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?

Під цієї гри діти вчаться обговорювати проблемні питання з іншими, не використовуючи вербальних методів спілкування.



## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ

Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- До кого саме ви звертаєтесь, якщо треба обговорити складне для вас питання?



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.



Вік  
8+



Кількість  
учасників  
8+



Час  
20+  
хвилин



Матеріали  
м'яч

## ХІД ГРИ



1. Запропонуйте хлопцям і дівчатам об'єднатися у дві команди з однаковою кількістю учасників. Під час гри не можна розмовляти. Запропонуйте командам без слів домовитися, хто першим розпочне гру.
2. Команда з м'ячем пасує його між гравцями своєї команди так, щоб він не впав на землю.
3. Учасники, які не мають в руках м'яча, можуть рухатися по ігровому полю. Гравець з м'ячем залишається стояти на місці та не може передавати м'яч учаснику від якого його отримав.

4. Учасники команди, у яких не було м'яча, намагаються його перехопити. Головна умова – їм не можна стояти ближче до учасників з м'ячем, ніж один крок.
5. Якщо учасники впустили м'яч, право гри переходить до іншої команди.
6. Заохочуйте дітей ставити перед собою виклики на початку кожного раунду, наприклад, встановіть скільки разів чи на яку відстань можна передавати м'яч.
7. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що хлопці і дівчата знаходять невербальні способи спілкування і що всі грають безпечно.**

## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/9z1UU0GKdY>

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра складна, діти можуть рахувати передачі м'яча вголос.
- Якщо гра занадто легка, можна запропонувати дітям пасувати м'яч тільки одним способом (наприклад, підкидати вгору).



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми, як вони можуть зміцнити довіру інших до себе.



## ПРИГАДАЙТЕ

Як ви почувалися, коли за правилами гри не могли говорити? Які невербальні способи спілкування використовувала ваша команда?

## ПОДІЛІТЬСЯ

Чому так важливо вміти ділитися своїми проблемами?

## ПОМІРКУЙТЕ

Що ви можете зробити, якщо хочете поговорити про свої проблеми?

Заохочуйте дітей розмовляти з тими, кому вони довіряють, з тим, хто може допомогти їм, коли вони відчувають таку потребу. Наприклад, з батьками, вчителями тощо. Під час обговорення спостерігайте за тим, як почувуються діти, чи є діти, які почувуються ніяково або виглядають засмученими.



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата використовують невербальні способи спілкування;
- діти розуміють, як важливо ділитися своїми проблемами з кимось, кому вони довіряють, з тими, хто може допомогти їм, коли вони відчувають таку потребу;
- хлопці та дівчата визначають, куди або до кого вони можуть звернутися та обговорити свої проблеми.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

# НЕХАЙ БУДЕ ГРЕЧКА, АБИ НЕ СУПЕРЕЧКА



Вік  
10+



Кількість  
учасників  
8+



Час  
10+  
хвилин



Матеріали  
крейда,  
щоб  
позначити  
лінії

## ЧОГО НАВЧАЄМОСЯ?



Під час цієї гри діти вчаться реагувати та долати конфлікти різними способами.

## ВСТУПНЕ ОБГОВОРЕННЯ



Презентуйте гру дітям, поставивши таке запитання:

- Як люди реагують на конфлікти?

## ХІД ГРИ



3. Далі запропонуйте дітям об'єднатися у дві команди і стати одна навпроти одної. На землі позначте три паралельних лінії (по одній перед кожною командою та ще одну посередині).
4. Запропонуйте командам домовитися, яку дію вони виконуватимуть. Коли учасники чують вислів «На старт! Увага! Руш!» – команди йдуть до середини ігрового поля.
5. Якщо дії команд не співпадають, то команди повертаються і домовляються про іншу дію.
6. Запропонуйте дітям вигадати власні правила гри для наступного раунду.

**Переконайтеся у тому, що дівчата і хлопці мають однакові можливості у грі та кожен грає безпечно та чесно.**

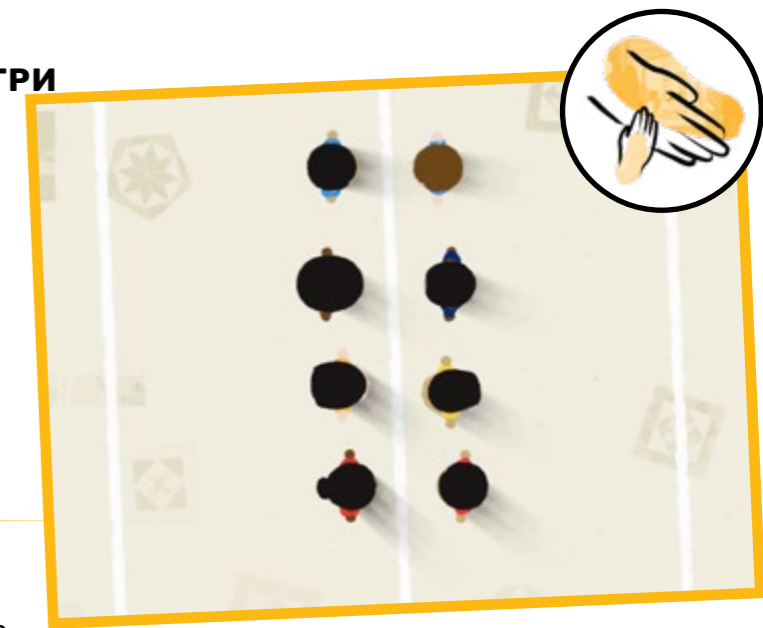
## ПЕРЕГЛЯНЬТЕ ВІДЕО:

<https://youtu.be/UprrtxrfprU>

1. Запропонуйте дітям озвучити чи рухами показати слова «Суперечка», «Гречка», «Мир».
2. Разом з дітьми визначте звуки та рухи, які відповідатимуть словам. Наприклад, на слово «Гречка» – широко розставити руки, «Суперечка» – підняти кулаки вгору і закричати, «Мир» – потиснути руки.

## УСКЛАДНЕННЯ АБО ПОЛЕГШЕННЯ ГРИ

- Якщо гра заскладна, ви можете самі пропонувати командам, які дії виконувати у кожному новому раунді.
- Якщо гра занадто легка, запропонуйте командам відтворити реальні життєві ситуації та обрати дії для відповіді на них.



## РЕФЛЕКСІЯ

Після завершення гри поміркуйте з дітьми про те, як реагувати на конфлікти.

### ПРИГАДАЙТЕ

Чи відрізнялися реакції на конфлікт у цій грі?

### ПОДІЛІТЬСЯ

Які ситуації можуть бути прикладом «Суперечки» у вашому повсякденному житті?

### ПОМІРКУЙТЕ

Якщо ви потрапите у конфліктну ситуацію, як ці три запропоновані дії можуть вам допомогти?



## ІНДИКАТОРИ УСПІХУ

Під час гри звертайте увагу на індикатори успіху та фасилітуйте процес так, щоб діти змогли досягти їх:

- хлопці та дівчата випробовують різні реакції: «Суперечка», «Гречка», «Мир»;
- діти розуміють, що різні реакції на конфлікт впливають на подальший розвиток подій.

## РЕФЛЕКСІЯ ПЕДАГОГА

---

---

---

---

---

---



**RIGHT TO PLAY**  
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

The **LEGO** Foundation 

За додатковою інформацією звертайтеся [gpd@righttoplay.com](mailto:gpd@righttoplay.com)

© RIGHT TO PLAY, 2021

Усі права захищені за ліцензією CC BY-SA 4.0. Щоб ознайомитись із копією ліцензії, перейдіть за посиланням:  
[creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0)